janvier – NES – SUPER NINTENDO – GAME BOY – janvier

10 FRANCS

LE MENSUEL DES CONSOLES NINTENDO

BANZAI

10 FRANCS

SUPER NINTENDO NES – GAME BOY

Ca swingue ! Avec les Blues Brothers sur NES

N°6 JANVIER 93

LES SUPERS CADEAUX

SUPER MARIO : STAR DE NOEL

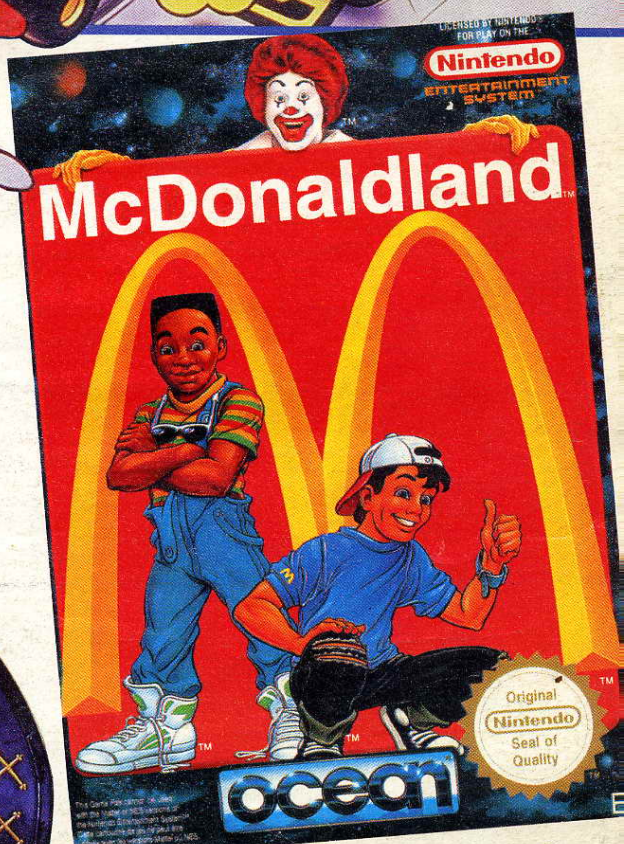
En kart sur Super Nintendo...

✓ LES CARTES COLLECTORS

✓ LE CALENDRIER JEUX 1993

JANVIER	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
					1	2	3
	4	5	6	7	8		
	11	12	13	14	15		
	18	19	20	21	22		
	25	26	27	28	29		

... ou à pince sur Game Boy



✓ EN SUPER POSTER

Le choc !

SUPER GHOULS 'N GHOSTS*

La sucrerie en poster géant

LUDI GAMES

Je vous offre mon catalogue : LUDI NEWS

M4485 - 6 - 10,00 F

Suisse : 3FS
Belgique : 73 FB
Canada : 2,50 $
Paradis : Gratuit

DISTRIBUTION
ECUDIS
TEL: 72-02-59-00

S.O.S. OCEAN
TEL: (1) 40 53 03 48

© SETA

COURSE EN 3D
SYSTEME UNIQUE DE CONSTRUCTION DE VOITURE SIMULATION EN 3D

Nintendo®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Sélectionnez votre moteur, vos pneus, vos spoilers et votre diffuseur pour obtenir un effet maximum.

DEVENEZ CHAMPION DU MONDE EN COURANT EN MODE GRAND PRIX

Le Grand Prix propose 16 circuits différents qui testeront votre habileté de pilote jusque dans ses limites. Vos frais de réparation augmentent lorsque votre véhicule est endommagé. Vous pouvez sélectionner les circuits, ainsi que les conditions météo. Essayez les différentes tactiques et les arrêts dans les stands.

FAITES-VOUS LA MAIN EN MODE ENTRAINEMENT

ocean®

NRJ

Retrouvez l'émission OCEAN tous les Mercredi et Samedi entre 18 H et 19 H sur NRJ, du 7 au 21 Décembre.

Original Nintendo Seal of Quality™

TM ET ® SONT DES MARQUES DEPOSEE DE NINTENDO CO., LTD.

OCEAN SOFTWARE
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1) 40539286
FAX: 42279573

BANZZAI
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS
Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60
Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

REDACTION :
Rédacteur en Chef : *Frank Ladoire*
Rédacteurs : *Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi*

REDACTEURS GRAPHISTES :
Maquette, création artistique : *Séverine Dreux-Besnard*
Infographie vidéo : *Godefroy Luong*
Scanner / Flashage : *Jean Minthe, François Royere, Frédéric Levesque*
Dessinateur : *Rémy Gross*

PUBLICITE :
Directeur : *Antoine Harmel* ***assistée de*** *Katia Rouxel*

FABRICATION :
Chef de Fabrication : *Jacques Gouffé*
Secrétaire de Fabrication : *Isabelle Dubuc*

DIFFUSION, VENTES :
Responsable : *Olivier Le Potvin –TE 73– Tél : (1) 45 22 38 60*
Correspondance Abonnement : *36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60*
Tarif abonnement France : *6 numéros / 115 francs.*

PROMOTION :
Responsable : *Véronique Gardy*

TELEMATIQUE :
Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen

COMPTABILITE :
Chef Comptable : *Isabelle Clochette, Leila Aithabib* ***assistée de*** *Charles Convalot, Stéphane Bouchard*

ADMINISTRATION : *Pascale Bry* ***assistée de*** *Janick Brohan*

DIRECTION EDITORIALE :
Directeur de la publication et des rédactions : *Godefroy Giudicelli*
Directeur Délégué : *Patrick André*
Directeur Adjoint des Rédactions : *Stéphane Lavoisard*

Impression : *Imprimerie de Massy – Jean Didier*

Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

N° Commission paritaire : 82323
Dépôt légal 2ème trimestre 1992.
N° ISSN : 1169-0658

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
– L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.
– La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.
Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd
Couverture :
visuel extrait du jeu Super Mario Kart © Nintendo
visuel extrait du jeu Mcdonaldland © Virgin
visuel extrait du jeu Super Mario Land 2 © Nintendo
visuel extrait du jeu Super Ghouls & Ghosts © Capcom
visuel extrait du jeu The Blues Brothers © Titus
Les marques suivantes sont déposées par McDonald's Corporation : M.C Kids, Ronald, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids, CosMc, The Professor, McDonaldland.© 1991 McDonald's Corporation © 1991 Virgin Games, Inc. Tous droits réservés.

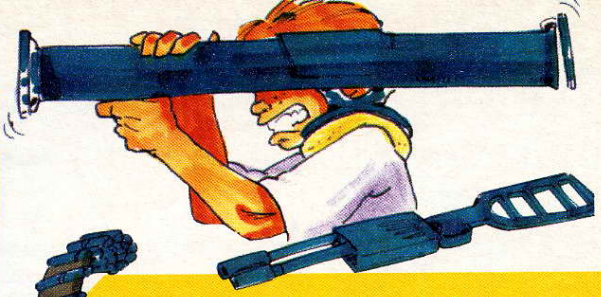
EDITO

Le bébé le plus heureux de la planète, c'est bébé Banzzaï ! Tout le monde s'est réuni pour lui faire vivre le Noël le plus fabuleux qu'il pouvait imaginer. Jugez vous-mêmes !
Sorties simultanées de deux nouveaux "Mario". Le premier sur Game Boy étonnera même les plus blasés d'entre vous tellement le jeu est fantastique et le second sur Super Nintendo enchantera tous les fans en les conviant à une course de karts endiablée vraiment pas comme les autres. Autre sortie fracassante, celle de Super Ghouls & Ghosts sur 16 bits contant les aventures du chevalier Arthur en quête de sa belle ! Arrivée tonitruante des Blues Brothers également sur 16 bits. Clips d'enfer à la télé, avec MacDonaldland, Populous, Prince Valiant, Dragon's Lair et les autres. Tous ces bonheurs n'arrivent pas seuls, puisque nous vous offrons pour Noël, en plus du magazine habituel, le calendrier 1993 avec les previews, en poster séparé, plus les 6 premières cartes vernissées de la collection "l'Univers fantastique des Jeux vidéo" et deux cartes spéciales à accrocher aux poignées de porte pour ne plus être dérangé dans les moments importants. Plus, enfin, avec Ludigames, le catalogue complet Ludi News avec tous leurs prochains titres. La hotte est pleine et les bottines, au pied du sapin, affichent complet. Et toujours pour 10 francs ! Du coup, la seconde partie de notre dossier "accessoires" est reportée au mois prochain. Ne rates pas le prochain Supersonic et le prochain Génération 4 pour les nouvelles cartes de la collection et surtout le prochain Banzzaï qui t'offrira la boîte de collection et 8 cartes supplémentaires pour... 10 francs. Après ton Noël, Banzzaï s'occupe aussi de tes étrennes !

BBB (Bébé Banzzaï)

Ce guide, gratuit chez Carrefour, voilà qui vaut le détour !

Alfred de Musset



SOMMAIRE

4 Edito (pinambour) - Sommaire (delapatrie) Ours (mal léché) - Index (Misal')
6 Trucs & astuces (et coutumes)
8 Le guide Super Mario World : dernière (surprise) partie
9 Rock Around The Globe (trotteur) : en provenance de tous les pays, les meilleurs softs en préparation (d'survie).
12 Tests Super Nintendo (riphore)
15 News, previews, actualités (rature)
19 Tests Nes (pacherthierry ?)
24 Tests Game (Maitre Coq Golden) Boy
28 En bref. Abonnement (entendeur salut !)
30 Courrier (dukeur) des lecteurs

SUBLIMISSIME AUTANT QU'EXTRAORDINAIRISSIME !

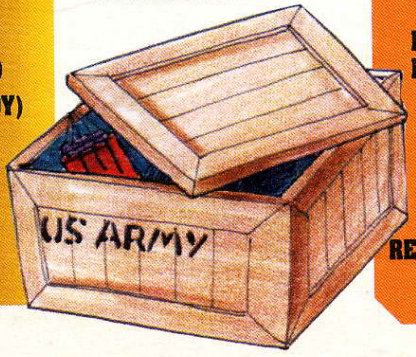
Elles sont là, sous vos yeux, les premières cartes de l'UNIVERS FANTASTIQUE DES JEUX VIDEO Collectionne-les précieusement car elles vazudront, un jour, beaucoup d'argent. Les prochaines sont dans Supersonic de fin décembre et Génération 4 de fin décembre également. Et dans le prochain Banzzaï, l'apothéose, avec la boîte de collectionofferte avec le magazine, le 15 janvier

INDEX DES TESTS

- ✔ Bazing Skies (SNIN)
- ✔ Super Aleste (SNIN)
- ✔ Super Ghouls & Ghosts (SNIN)
- ✔ Super Mario Kart (SNIN)
- ✔ Parasol Star (NES)
- ✔ Prince Valiant (NES)
- ✔ Talespin (NES)
- ✔ The Blues Brothers (NES)
- ✔ Battletoads (BOY)
- ✔ McDonaldland (BOY)
- ✔ Prince Of Persia (BOY)
- ✔ Probotector (BOY)
- ✔ Super Mario Land 2 (BOY)

INDEX DES ANNONCEURS

CGV	23
Clic Photo	7
Ludigames	5, 15, 25, 28, 29, 31
MB	9, 11
Ocean	2, 3, 32
Objectif Pub	19
Score Games	27
Titania Informatique	23
Ultima	10

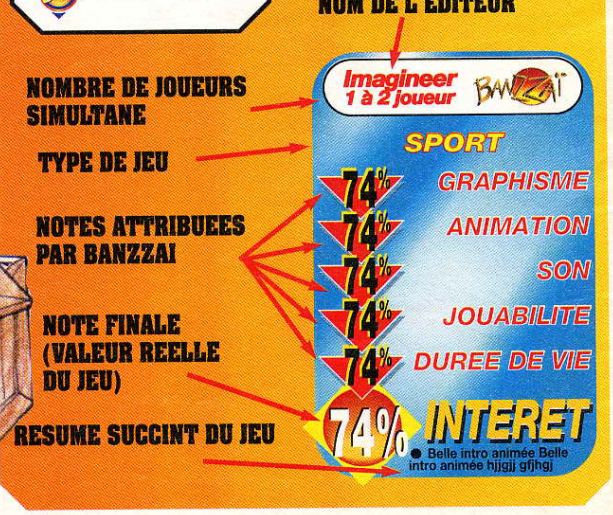


PRENDS TES MARQUES !

TESTS, NEWS, PREVIEWS, BIDOUILLES SE RAPPORTANT

- A LA SUPER NINTENDO
- A LA NINTENDO
- A LA GAME BOY

POUR LE BANZZAI D OR, LE PAVE DE NOTE, STRICTEMENT IDENTIQUE, EST SUR FOND DORE



LUDI GAMES

EARTH DEFENSE FORCE : CRAMPONNEZ-VOUS À VOTRE PAD !

Que dirais-tu de faire un petit tour au 23eme siècle à bord d'un vaisseau spacial équipé de 8 armes sophistiquées et volant à la vitesse de la lumière ?

OK ? Alors en route...mais attention, l'ennemi est sans pitié et il te faudra des réflexes de tigre et des nerfs d'acier pour faire face aux tirs et rester en vie.

Tu te déplaceras à travers 6 niveaux de jeu, du survol de la terre à la forteresse lunaire. Le scrolling horinzontal et les tirs peuvent atteindre une vitesse vertigineuse...

36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

Distribué par
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 56200 La Gacilly

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System TM, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

BIDOUILLES

Super Probotector

Pour aller à n'importe quel niveau appuie sur Gauche, Bas, diagonale Bas-Gauche, Gauche et Start le tout en 1 fois sur l'écran de sélecteur de joueur. Ecoute le bruit qui te dira si ça à marche. Pour avoir des armes en plus : Droite, Bas, diagonale Bas-Droite, Droite et Start toujours en une seule fois sur l'écran du sélecteur de joueur.

Le magasin ☎ 43 290 290

SCORE GAMES

vous présente

17 rue des Ecoles
75005 PARIS

1ER PRIX : GAGNE
UN BON D'ACHAT DE 1500 FRANCS POUR T'OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTÉS.

SUPER TOP SCORE DE NOEL !

LE PRINCIPE chaque mois, la rédaction propose un concours sur un jeu (nouveau ou pas) qui fait l'objet d'un défi : réaliser le meilleur score !

Pour participer il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec l'image de fin du jeu (attention il faut que la photo montre ta télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran !) ; tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à

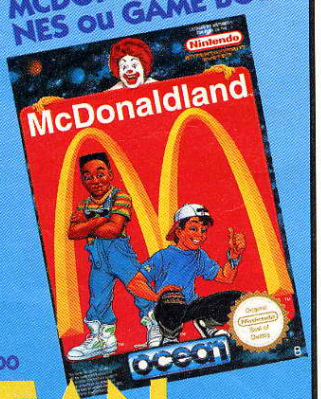
BANZZAI
"TOP-SCORE"
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

avant la parution en kiosque du prochain numéro, le cachet de la poste faisant foi.

COMMENT TU GAGNES ? En cas d'ex-aequo (je sais c'est énervant mais ça arrive) Frank Ladoire notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...).

Exceptionnellement participation possible jusqu'au 15 janvier 1993, le cachet de la poste faisant foi.

Ce mois-ci le concours porte sur MCDONALDLAND sur NES ou GAME BOY



60 JEUX OCEAN EN CADEAU ET 200 PIN'S BANZZAI.

SI JE GAGNE, JE VEUX :
(une seule case cochée)

- ❑ PRINCE VALIANT NES
- ❑ PRINCE VALIANT GAME BOY
- ❑ HUDSON HAWK NES
- ❑ HUDSON HAWK GAME BOY
- ❑ PARASOL STAR NES
- ❑ PARASOL STAR GAME BOY
- ❑ F1 EXHAUST HEAT SUPER NINTENDO

UN OCEAN DE CADEAUX

Simon's Quest

Le password suivant te donnera toutes les armes nécéssaires pour finir le jeu : GQ21Tlosange*QZXQV3QPQ.

Life Force

Aussitôt que le titre arrête de "scroller", appuie sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, boutons B et A et Start, tu auras ainsi 30 vies pour commencer.

Punch Out

Gagne un titre mineur : 0057375423
Gagne une super épreuve : 7778073454
Attends toi à ce que le monde t'admire : 2678537538

Adventure Of Lolo 2

Pour commencer au dernier niveau : VQTD. Pour jouer les 4 salles secrètes utilise les codes suivants : PROA, PROB, PROC et PROD.

Ninja Gaiden

Essaye de faire ceci sur l'écran de présentation : appuie sur les boutons A, B, Bas, Gauche, Select et Start tout en même temps.

Probotector

Code du sound test : Haut, Bas, Gauche, Droite, Start.
Dachicourt A.

Final Fight

Pour avoir l'écran d'option quand le titre s'affiche, appuie sur le bouton L et sur Start.

Gyromite

Si tu veux traverser un mur horizontal il faut qu'il y ait une porte rouge ou bleue et que tu montes, grâce à une corde, jusqu'à toucher de la tête ce mur. Si la porte se trouve à ta gauche, il faut que tu appuies sur gauche sur le paddle en même temps qu'elle descend.

Mega Man 2

Pour aller dans la forteresse du Dr WILLY avec en poche toutes les armes des monstres et les differentes inventions créées pour vous : A1 B5 C1 C4 D1 D2 D5 E2 E5.
Pour detruire WILLY : l'arme de BUBBLE MAN. Dans le dernier niveau tue les oeufs lancés par les oiseaux avec le Metal Blade. Cela te rapportera au moins 15 vies.

Mega Man 2

Ces codes te permettent de commencer le jeu avec les armes que tu veux.
Air : A2 B1 B3 B4 C3 D2 D4
plus l'arme de Clash : A2 B1 B3 B4 C3 D1 D2 D4
plus l'arme de Metal : A2 A3 B1 C3 D1 D2 D4
plus l'arme de Hood : A2 A3 B1 B4 C3 D1 D2 D4
plus l'arme de Hard : A1 B3 C1 C2 D1 D4
plus l'arme de Magnet: A3 A4 B1 B3 C1 C2 C4 D1 D3
plus l'arme de Top : A1 A3 A4 B3 C1 C2 C4 D1 D3
plus l'arme de Needle: A1 A3 A4 B3 C1 C4 D1 D2 D4

Ninja Gaiden

Entre ces 3 codes pour une attaque esplosive. ESTSSI AOTSSI EOTSSI.

Pilotwings

Codes pour les différents niveaux :
Level 1 : 000000
Level 2 : 985206
Level 3 : 394391
Level 4 : 520771
Heli Mission : 108048
Level 6 : 400718
Level 7 : 773224
Level 8 : 165411
Level 9 : 760357
Heli Mission (Expert) : 882943

Prince Of Persia

Les codes des différents niveaux :
Niveau 2 : 06769075
Niveau 3 : 25610065
Niveau 4 : 82107015
Niveau 5 : 46038105
Niveau 6 : 74332135
Niveau 8 : 12936195
Niveau 9 : 07838685
Niveau 10 : 93426654
Niveau 11 : 81724644
Niveau 12a: 45699774
Niveau 12b: 79193764
Niveau 12c: 62090714

Solar Jetman

Pour commencer sur la planète Shankoo, entre ce code : DHGDQLNBTLNB

Super Ghouls'N Ghosts

Pour choisir son niveau et écouter les musiques : va sur l'écran d'options, place le curseur sur Exit, appuie sur L, R, Start et Select sur le paddle 2 et appuie sur Start sur le paddle 1. Sur le 2ème paddle fais Y, X, B, A, L, R et Start en même temps et toujours en même temps sur le paddle 1 appuie sur Start.

Super Mario II

Les "Warp zone" :
Du monde 1-3 au 4-1 : laisse tomber une fiole sur la jarre au fond du monde 1-3.
Du monde 4-2 au 6-1 : laisse tomber une potion sur la jarre au milieu du monde 4-2.
Du monde 5-2 au 7-1 : il faut monter en haut de l'échelle, prendre la fiole et la mettre sur le cruche.

Super Mario Land

Au monde 4-2 le 2ème tuyau mène à la salle secrète.

Super Tennis

Quelques codes : K8XD3HR FTLWJPC ZGNYBQ1 4065C6P DJSTK8X D3HRFTL. Utilise ces codes pour être vainqueur à tous les tournois : 08QCMVF RHRMSYY RHYH9QX J0VYQYH 4HR0CQ1 4065C6P DJSSSRL MM8

Super Aleste

Lorsque tu as finis le jeu et que le nom des programmeurs défilent, tape sur le bouton L. Pour augmenter ton score, lors du 1er boss détruit le sans tirer une seule bombes, juste avec tes laser ou missiles.

Snoopy's Magic Show

Essaye ces codes : BT1I BYBB VAnt V5yo 7YNV ZQJ7 BY12 TToTBYyo BTBA OT17 CD1D

Ultraman

Pour avoir l'écran d'option appuie sur Select et sur Start.

Zelda

Dans le 3ème niveau, fais sauter une bombe dans la pièce à côté de celle du gardien du "triforce" et une porte apparaîtra.

Super Formation Soccer

Codes avec l'équipe d'Allemagne :
Uruguay : Nord, Sud, Sud, Sud, Nord Ouest, Nord, Sud, Sud.
Yougoslavie : Nord, Sud Ouest, Nord, Est, Sud Est, Sud, Sud, Sud. Colombie : Nord, Est, Sud, Ouest, Nord Est, Nord, Sud, Sud.
Japon : Nord, Nord Est, Est, Nord, Est, Est, Sud, Sud, Ouest.
Etats-Unis : Est, Nord Est, Ouest, Sud, Sud Est,Est, Sud, Nord.
France : Nord, Nord Est, Ouest, Est, Nord, Est, Sud, Sud Ouest.
Irlande : Nord;, Est, Sud, Ouest, Nord Est, Ouest, Nord, Sud.
Roumanie : Est, Ouest, Ouest, Nord, Nord, Sud Ouest, Nord, Sud.
Cameroun : Nord, Ouest, Ouest, Sud, Nord, Nord Ouest, Nord, Sud. Angleterre : Est, Ouest, Est, Est, Est, Nord Est, Nord, Nord.
Hollande : Nord, Est, Ouest, Ouest, Nord Est, Sud Ouest, Nord, Nord Est.

Fortified Zone

Niveau 1 : 1111
Niveau 2 : 3375
Niveau 3 : 1681
Niveau 4 : 1122

Q-Bert

Pendant l'écran de présentation fais Droite, Haut, B, A, Bas, Haut, B, Bas, Haut, B et tu verras une séquence animée avec le petit personnage.

Rainbow Island

Pendant la page d'intro, quand la phrase "press start" s'affiche appuie sur Gauche, B, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, B pour sélectionner un niveau pour t'entraîner.

Street Fighter II

Pour jouer à 2 avec le même personnage il faut que tu tapes très vite pendant le signe capcom : Bas, R, Haut, L, Y, B, X, et A.

Tecmo Bowl

Los Angeles contre Miami : 94BFFDAI

Who Framed Roger Rabbit

Niveau 2 : DLT3QYBY
Niveau 3 : GPLDMSRC
Niveau 4 : MMCFGWXJ
Niveau 5 : PGQTVKJP
Niveau 6 : RTJBUN43

Street Fighter II

Pour faire le plus gros score faire Game Start, Start sur la 2ème manette, tabasse ton adversaire et arrive directement aux 4ème boss. Thiery Grégory.

Final Fight

Pour avoir l'écran d'option quand le titre s'affiche appuie sur le bouton L et sur Start.

Super Tennis

Pour battre Don, lui faire des lobs et cours de l'autre côté en t'avançant, il smashe toujours croisé.
Thiery Grégory.

F-Zero

En terminant la KING LEAGUE en mode expert une nouvelle serie de courses apparaîtra : la MASTER LEAGUE.
Thiery Grégory.

Super Probotector

Pour avoir le sound test fais Droite Bas et X pendant la présentation.
Thiery Grégory.

Mario IV

Pour entendre une musique ressemblant à celle de Mario I va dans le special world et attend environ 2 minutes.
Thiery Grégory.

Choplifter 2

Level 1-2 : SKYHPPR
Level 1-3 : LKYBYSS
Level 2-1 : CHPLFTR
Level 2-2 : BYM5FWR
Level 2-3 : RGHTHND
Level 3-1 : GDGMPLY
Level 3-2 : TRYHRDR
Level 3-3 : SPRYSKS
Level 4-1 : CMPTRWZ
Level 4-2 : CHPYBYS
Level 4-3 : VRYHPPY
Level 5-1 : GMBYQZD
Level 5-2 : LVLYTYZ
Level 5-3 : GDDYGMZ
Beunier Jonathan.

Nemesis

Pour obtenir une vitesse maximale et un champ magnétique, interrompre la partie et taper B, B, B, B, B, A, A, A, A, A, Start.
Beunier Jonathan.

Kung-Fu Master

On peut faire une sorte de double ciseau retourné en appuyant sur : Haut, B, Haut et tu pourras obtenir 1400 points d'un coup.
Thammavongsa Thanou.

Super Mario Kart

Pour pouvoir être petit durant toute la course en mode "match race" ou en mode "Mario GP", à l'écran du choix du pilote, appuie simultanément sur A et Y. Après avoir remporté les 4 coupes d'or en 100 cc (course champignon, fleur, étoiles et spéciale), tu verras apparaître un mode "150 cc". Pour lancer la banane devant toi, appuie simultanément sur Haut et A. Pour déposer une carapace verte, appuie simultanément sur Bas et A.
Honoré Fabien.

Double Dragon II

Pour passer les boss et les obstacles :
Mission 1 : tu dois attirer le boss vars le ravin et le faire tomber dedant d'un coup de genoux.
Mission 3 : pour éviter de chuter de l'hélicoptère quand la porte s'ouvre, appuie sur Start pendant au moins 3 secondes.
Mission 4 : pour les tapis tounoyants, va sur la vitre puis sur le fil le plus bas, saute en prenant de l'élan sur l'autre vitre.

Mike Tyson's Punch Out

Pour mettre KO le champion : au premier round, évite ses uppercuts et riposte le plus rapidement possible sans te faire toucher. Après 1 minute 45, avant tous les coups qu'il donnera il te fera un clin d'oeil. Au deuxième round, il commencera par quelques crochets puissant du gauche puis les coups du 1er round. Au troisième round, il donne un coup qu'il donne parfois au 2ème round. Il cligne des yeux puis lance une attaque alternative de coup de poing gauche droite. Il répète cela 4 fois. Tu ne peux riposter que 2 fois au 1er round mais jusqu'à 6 fois dans le 2ème et 3ème round.
Quelques codes :
New york la nuit : 7778073454
New york le jour : 0057375423
Dernier boxer : 0073735963
World circuit : 0078073454
Pour récupérer l'énergie à fond relève toi quand Mario annonce 9. Lorsque l'horloge montre 41 secondes, frappe Glass Joe et il s'écroulera.

Faxanadu

Pour aller au 3ème village avec une épée, un bouclier, le déluge, des clés et une surprise : n311AAkkTgEaA.
Dans la première ville, le roi te donnera 1 500 pièces d'or. Va les dépenser en totalité et reviens voir le roi qui t'en donnera beaucoup plus. Pour battre le dernier monstre, utilise la magie de la lance.

Metroid

Voici un code pour tout avoir : 00GGW01G000-201m0BOOOOoa

Pro Wrestling

Pour vaincre tous les autres, choisis le catcheur Star Man. Une fois sur le ring, cours dès que ton adversaire est devant toi. Appuie sur le bouton A pour le latter. Il ne pourra pas se défendre et tu n'auras plus qu'à recommencer jusqu'à ce qu'il soit KO.

Stars Wars

Lorsque tu es aux commandes du millenium, appuie sur Pause fréquement et analyse ce qui arrive sur toi. Dirige-toi toujours vers le néant.

The Legend Of Zelda

Lorsque tu te retrouves face à 3 Dodongos et que tu n'as que 2 bombes, attends qu'un des monstre vienne à côté de toi et largue-lui les 2 bombes dans la tête. Il ne meurt pas tout de suite, alors achève-le avec un coup d'épée et lorsqu'il meurt, tu auras en cadeau 4 bombes pour les autres.

Top Gear

Les codes des niveaux :
Amerique du sud : Four meg
Japon : Legend
Allemagne : The world
Scandinavie : Letsrace
France : Alchemy
Italie : A looper
Angleterre : Seasonal

Mega Man II

Commence au niveau de Dr wily avec plus d'énergie : A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4

Mercenary Force

Attend l'écran de présentation, appuie sur Haut, Select, A et B en même temps, tu commenceras avec 50 000 yen.

Super Smash TV

Pour avoir un "sound test", attendre l'écran de présentation et appuyer sur L, R, L, L et R. Si tu entends "Bingo" le code à marché. Pour commencer où tu veux dans le jeu va dans le mode "option" et appuie sur Droite, Droite, Haut, Bas, R et L. Tu entendras encore "bingo" si ça à marché. Maintenant choisi le nombre de joueur et appuie sur Start pour choisir sur la carte où tu veux commencer.

Super Probotector

Tu peux faire augmenter ton énergie si tu as un paddle avec auto fire et si tu as 2 armes (sauf le flame thrower). Appuie sur les 2 boutons B et X pour tirer sur les ennemis avec les 2 armes en même temps.

Low G Man

Niveau secret :
Train : AMAN
Hovercraft : NAKA

The Hunt For Red October

Pour s'arrêter d'un coup : fais Pause et appuie sur Haut, Bas, Gauche, Droite et Select. Pour doubler les points quand tu tues un ennemi : fais Pause, appuie sur A, B, B, A, Droite, Bas, Haut, Gauche, et Gauche. Si tu veux ralentir le scrolling de l'écran : fais Pause, appuie sur Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, A, B, B, A.

WWF Super Stars

Description des différentes prises. Les prises normales : coups de pied, poings, plongés : facile a faire.
Les prises spéciales : avec Select envoie ton adversaire hors du ring. Appuie deux fois vers l'avant rapidement, ton personnage court et rebondit sur les cordes. Appuie sur A ou sur B pour faire un coup de pied sauté ou un étranglement. Dans un coin du ring, va 2 fois vers le haut, tu grimpes dans les cordes, saute pour t'élancer sur ton adversaire. Quand tu tiens ton adversaire par le collet, appuie sur A et sur B, soit pour le propulser en avant, soit pour lui donner des coups de coudes.

Mega Man

Dans le niveau de "iceman" il y a de petites mines qui vont et viennent de gauche à droite et qui t'attaquent (elles sont méchantes) lorsque tu es à côté. Pour les éviter, dirige toi vers une extrémité de l'écran, attends que la mine aille dans le sens oposé et elle disparaîtra.

Zelda

Pour vaincre Ganon dans le dernier niveau, donne 3 coups d'épée magique et tire dans le nez avec la flèche en argent que tu as trouvée auparavant dans le niveau.

Golf

Ceci ne s'adresse qu'aux meilleurs, pour leur permettre d'être encore plus précis dans leur tir. Une petit barre blanche équivaut à 12 mètres. Voilà !

Dragon Ball

Au niveau du gang des lapins, va d'abord dans les différentes maisons pour récupérer les 7 carottes, puis reviens tout à fait au début et suis le lapin qui sautille devant toi. Ne le perd pas de vue, car sans lui tu ne pourras pas entrer dans la maison où se trouve le chef du gang.

Teenage Mutant Ninja Turtle

Lorsque les niveaux d'énergie descendent trop, pour les remonter il te suffit de trouver des pizzas dans un trou d'égout et d'entrer et d'en sortir autant de fois qu'il le faut pour remonter ton énergie. Cela marche aussi pour les cordes et les missiles. Au niveau 3, lorsque tu es dans ton véhicule et qu'un tank ennemi essaye de te toucher, fais Select pour sortir du véhicule et tous les ennemis disparaîtront sauf les piétons. Mais cela ne marche pas à tous les coups.

Duck Hunt

On peut jouer à deux en prenant dans le jeu un canard. Un joueur prend la manette pour diriger le canard pendant que l'autre tente de lui tirer dessus.

Bionic Commando

Pour avoir la mitraillette de Joe il faut aller dans la zone 18 avec le transmetteur rose, la croix, le médicament et le lance roquette. Va ensuite jusqu'à la seconde porte sans parler à personne. Puis va parler au personnage habillé en blanc qui se trouve à droite, réponds oui à la question, entre et la mitraillette est à toi.

Solomon's Key

Les étoiles de David se trouvent dans les salles suivantes : 9, 13, 17, 19,21, 29, 47, 47. Les signes des constellations se trouvent dans les salles 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, 48. Grâce à ces signes et ces étoiles tu obtiendras de nombreuses salles cachées, ainsi que les 2 conjurations du temps et de l'espace, et tu pourras enfin accéder à la salle de la princesse.

Adventure Of Bayou Billy

Pour gagner une vie il faut terminer le "practice mode driving", et pour gagner un morceau de viande pour regénérer la vie, il faut finir le "practice mode combat".

Goonies II

Dans le monde de l'eau, lâche une bombe dans le 1er creux, une porte apparaîtra et un homme te donnera une vie supplémentaire. Pour avoir 6 goonies et tout l'équipement : S'GNY4W'!N"!'F

Castlevania II

Pour tuer Vampira, il suffit de lui lancer sans cesse le poignard d'or.

Rush'N Attack

Certaines des mines révèlent, lorsque tu les detruits, des passages secrets.

Castlevania

Au stage 5, il y a une longue plate-forme. Longe jusqu'à voir deux briques. Monte dessus et attends sans bouger quelques secondes, un coffre apparaîtra. Après avoir gravi le grand escalier du stage 7, tu verras un escalier dans l'air, en bas, il y a 2 briques et à côté 4 briques avec une bougie. Accroupis toi sur la 4ème brique et tu verras apparaître une bourse.

Double Dragon II

Au niveau 4, quand tu arrives au tapis roulant, saute sur l'autre tapis et entre dans la porte de gauche en appuyant sur haut.

Skate Or Die

En high jump, pour aller de plus en plus haut, il faut brancher les 2 manettes et sur chacune aller de haut en bas le plus vite possible.

Ghosts'N Goblins

Pour passer les monstres de fin de niveau :
La licorne : tiens toi éloigné d'elle, baisse toi et n'arrête pas de tirer, même si elle sort de l'écran.
Le dragon : détruis dabord son corp et termine par la tête (environs 10 coups).
Satan : n'arrête pas de te déplacer tout en lui tirant dessus. Il est invulnérable quand ses ailes sont refermées.
Lucifer : saute et tire dans sa tête tout en avancant et reculant pour éviter ses tirs.

Kid Icarus

Quand tu entres dans les salles du dieu de la pauvreté, essaye de tirer dans les jarres où il y a des cœurs ou des marteaux. Mais tire en dernier sur celle où le dieu se trouve et tu auras un trésor.

SEGA NINTENDO

PHOTO VIDEO CCL

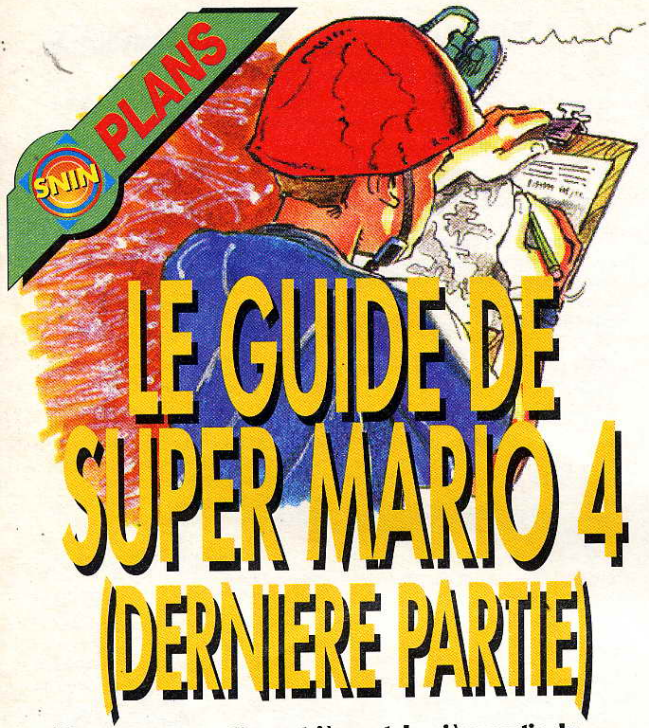
Le moins cher ? Bof...
Le plus grand ? Bof...
Des cadeaux ? Bof...
Des remises ? Bof...
Et re-bof...

PAS DE BARATIN !
on achète, on vend, on échange les consoles et cartouches Sega et Nintendo...
Salut et à bientôt

CLIC PHOTO VIDEO
88 BOULEVARD BEAUMARCHAIS
75011 PARIS – 43 55 60 54

OUVERT DE 10H30 A19H30
FERME DIMANCHE & LUNDI MATIN

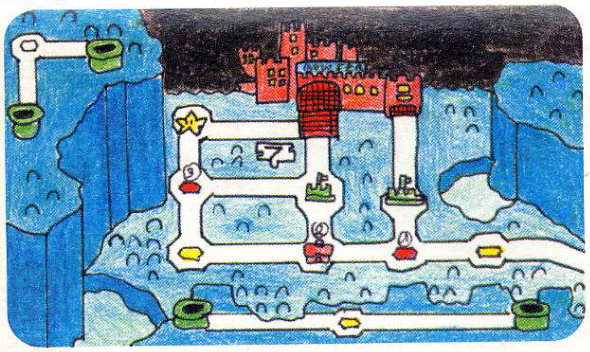
Nintendo et Sega sont des marques déposées



LE GUIDE DE SUPER MARIO 4 (DERNIERE PARTIE)

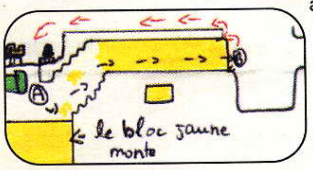
Bienvenu pour cette quatrième et dernière partie du guide complet de Super Mario 4 destiné à découvrir la totalité des mondes du jeu. Attention, nous vous le précisons pour la dernière fois, ce guide ne vous donnera aucunement le cheminement de chaque niveau mais toutes les sorties cachées de chaque point rouge de la carte et des maisons hantées. Dernière précision, ne nous appelez plus au journal pour nous réclamer les précédents numéros de Banzzaï, adressez-vous directement via un courrier à la Boutique de Pressimage au 210 rue du Faubourg St Martin 75010 Paris.

Valley of Bowser



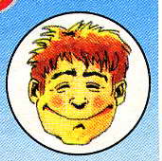
Dans la dernière partie de Super Mario 4, c'est à dire le monde 7, tu rencontreras le célèbre ennemi de Mario, Bowser. Mais avant d'en arriver là, il reste encore quelques dangers à affronter et des passages secrets à découvrir.

Au point rouge numéro 1, dès le début du niveau tu progresses normalement. Arrivé au point A, suis les flèches noires et arrête toi au point B comme indiqué. Le gros bloc jaune monte progressivement jusqu'à la position finale représentée sur le dessin. Ensuite tu suis les flèches rouges pour finalement arriver à la clé et la serrure.



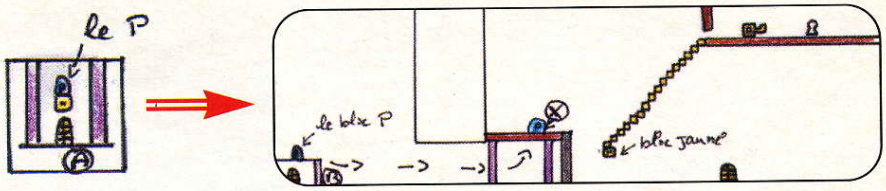
Tu es bloqué dans un jeu ?

3615 KONSOL !

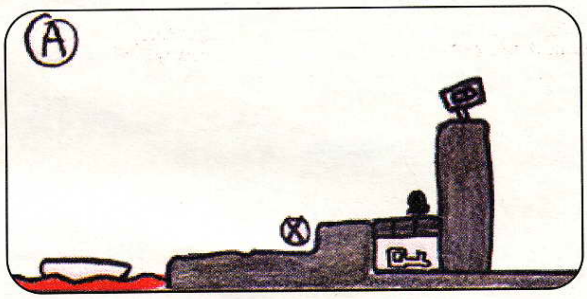


Et tout va pour le mieux !

Découvre des centaines de trucs & astuces pour tes jeux préférés

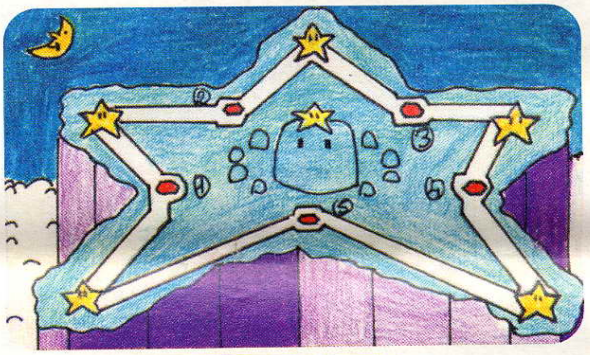


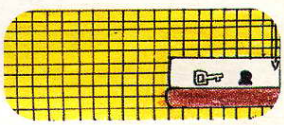
Maintenant, tu te diriges vers la maison fantôme (2) et tu arriveras à l'écran correspondant à l'image A. Comme tu le vois, un interrupteur s'y trouve ; tu tapes sur le bloc jaune pur le faire tomber et tu sautes dessus pour l'écraser. A partir de là, un chemin apparaîtra vers la droite, emprunte le très rapidement. Tu arriveras à une porte, tu passes devant et tu continues ton chemin pour passer par la dernière porte (petite précision, la première sortie de ce niveau, c'est la troisième porte). Tu te retrouveras sur un écran correspondant au dessin B. Prend le bloc P, ne l'écrase pas mais suis les flèches noires et pose le bloc à l'endroit indiqué d'une croix. Ensuite tape dans le bloc jaune, une chaîne de pièce jaune se matérialisera. Grâce à la croix multi-directionnelle de ta manette, tu diriges les pièces de façon à former un escalier (comme sur le dessin). Une fois terminé, tu écrases le P et tu n'as plus qu'à monter l'escalier pour trouver la clé et la serrure.



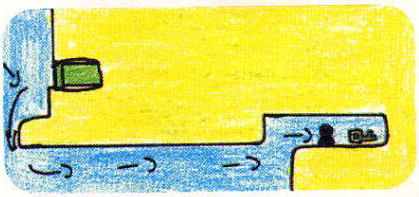
Maintenant, tu vas t'attaquer au dernier passage secret du monde 7 (point rouge numéro 3). Pour le découvrir, il est impératif de garder Yoshi jusqu'à l'écran correspondant à l'image A. Tu n'as plus qu'à ta placer à l'endroit marqué d'une croix et à attraper la clé avec la langue de Yoshi. Le passage secret créera une étoile sur la carte.

Le monde Etoile



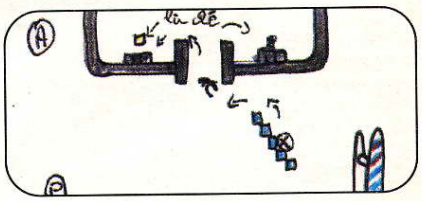


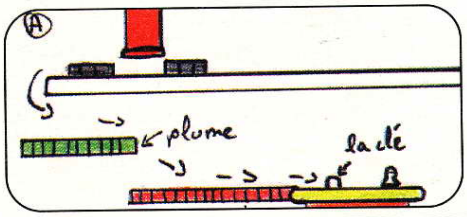
Point rouge 1
Dès le début du niveau, tu descend et tu te places le plus à droite possible. A ce moment tu descends dans le sol avec le saut tournoyant. Tu ne peux pas manquer la clé et la serrure. Ce premier monde étoile est plutôt facile !



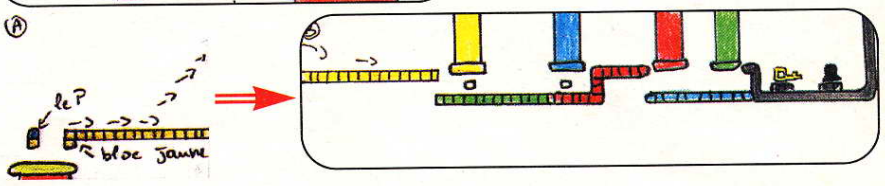
Point rouge 2
Tu avances normalement et arrivé au tuyau vert, tu suis les flèches noires. Tu arriveras sans problème à la serrure. Encore une fois, ce monde étoile n'est pas des plus ardus, on passe tout de suite au suivant.

Point rouge 3
Dans ce niveau, tu dois atteindre le point P ; tu sautes dessus et les monstres que le nuage t'envoie se transforment en pièces. Tu te rends à l'endroit marqué d'une croix sur l'escalier et tu lances un bloc sur le nuage. Le monstre tapit à l'intérieur tombe et ensuite tu n'auras plus qu'à prendre sa place. Ensuite tu suis les flèches pour aller chercher la clé dans le bloc en haut à gauche. Dernière étape, tu amènes la clé dans la serrure en haut à droite.

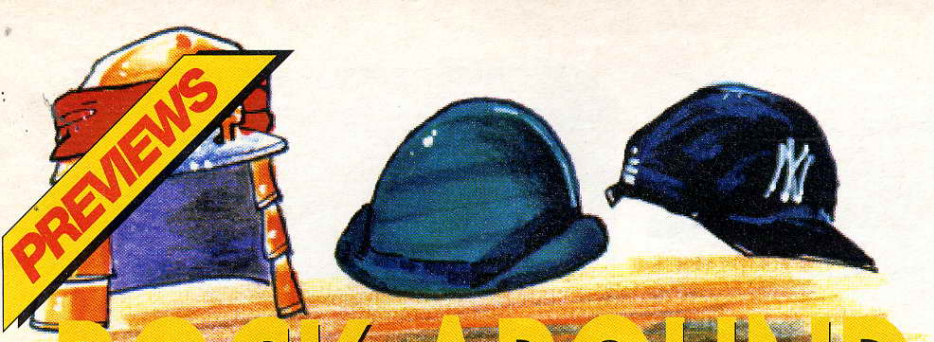




Point rouge 4
Il faut avoir trouver les palais de l'interrupteur rouge et vert pour accéder à ce passage secret (voir numéros précédents). Sinon tu avances normalement jusqu'à ce que ton écran corresponde à l'image A. Ensuite tu suis les flèches noires et tu tapes dans le dernier bloc vert pour attraper une plume. Ensuite, cogne le bloc jaune avec ta cape et la clé apparaîtra. Et voilà !



Point rouge 5
Attention, pour accéder à ce passage secret, il faut avoir trouvé tous les palais des interrupteurs et il faut impérativement arriver au dessin A avec Mario Cape ou avec un Yoshi bleu. A ce point, tu tapes dans le bloc jaune et des pièces apparaîtront ; ensuite tu tapes sur le P pour en faire un pont.
Si tu as Mario Cape, prend ton élan et envole toi suivant les flèches. Si tu possèdes Yoshi, mange une tortue et suis également les flèches. Enfin tu arriveras sur une plate-forme jaune et au bout de celle-ci, il y a une serrure et une clé qui t'attendent.
Sur la carte, une étoile apparaît et au bout il y a une surprise !

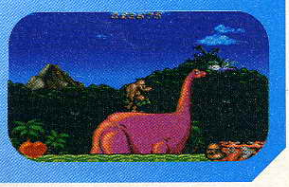


ROCK AROUND THE GLOBE

Troisième édition de notre rubrique "previews du monde entier" qui au vu de votre courrier à franchement l'air de vous plaire ! Cette double page à pour objectif de vous dévoiler les dernières nouveautés en provenance du monde entier. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais, anglais et américains avant tout le monde. En raison de l'actualité très riche de cette fin d'année, la rubrique ne comporte que trois pages ce mois-ci, peut-être quatre le moins prochain. Comme il est impossible de vous présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, c'est à une sélection des meilleurs titres (susceptibles d'être distribués en France) que Banzzaï vous convie. Ce qui veut dire que certains titres présentés risquent de ne jamais voir le jour... en France.

Chuckmagnon

Si l'on juge les gros titres à leur adaptation successives sur différentes machines, Chuck Rock est sans conteste l'un des plus gros. Et je ne dis pas ça après avoir vu la morphologie du personnage au ventre bedonnant. Juge donc, Chuck Rock, après avoir rempli de joie les possesseurs d'Amiga et ST, puis de Master System et de Megadrive, arrive sur Super Nintendo. Le scénario est simple, retrouver la femme de Chuck, enlevée par un tyrannosaure. Le reste du jeu est classique avec des monstres de fin de niveau et des bonus par-ci, par là. Si le jeu est aussi palpitant que sur les autres versions, la réalisation, par contre, n'exploite pas vraiment les capacités de la machine. Génial quand même !

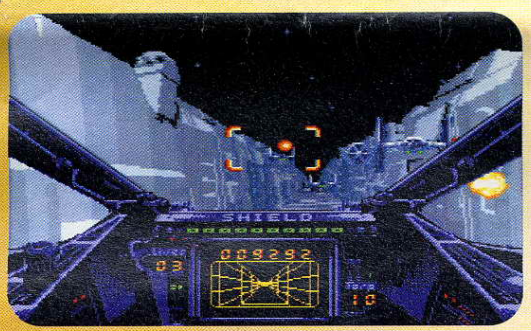


Coup de crosse

Un peu de sport pour terminer ce tour d'horizon des sorties mondiales avec l'adaptation chez Electronic Arts de NHLPA 93, une simulation de hockey sur glace qui fit un malheur l'année dernière. Le jeu est en tout point identique à la version Megadrive : même graphismes, même maniabilité et même plaisir de jouer. Tout juste aurait-on souhaité une réalisation à la hauteur de la Super Nintendo. Qui sait, peut-être pour NHLPA 94 ?

A moi l'alliance !

Le premier titre de la série ce mois-ci est bien connu des fanas de science fiction, Super Star Wars. Il s'agit de l'adaptation par la société JVC du premier film de la trilogie de George Lucas, et quelle adaptation ! Le jeu comporte de nombreux niveaux parmi lesquels les phases les plus impressionnantes du film : voyage en "Landspeeder", attaque et survol de la lune noire... La réalisation technique est vraiment fantastique et la Super Nintendo démontre toutes ses qualités : animation superbe, bruitages et musiques exceptionnels (la présentation inclue la musique originale du film), graphismes excellents... Le joueur jouera plusieurs personnages, Luke bien sûr, mais aussi Yan Solo et Chewbacca. Les sprites sont énormes notamment les monstres de fin de niveaux. Un grand hit en perspective. Somptueux !



FACE
AUX MEILLEURS PILOTES
DU MONDE,
ON N'A PAS LE DROIT
DE TREMBLER.

MB
Milton Bradley

NOUVEAU

CORVETTE ZR-1 CHALLENGE

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

1 ou 2 joueurs

Affrontement fatal !

La Neo-Geo dispose de titres fracassants et Fatal Fury fait sans aucun doute partie de ceux-ci. La société Takara se charge donc de les adapter sur Super Nintendo où les espérances de ventes sont nettement plus importantes. Cette conversion perd un peu de sa superbe surtout au niveau des couleurs et des animations des combattants (moins fluides) mais reste un des meilleurs jeux de combats sur Super Nintendo. Tous les personnages de la version originale sont présents. Pour tout ceux qui ont épuisé toutes les ressources de Street Fighter 2.

Ken numéro 6 !

Toujours dans le domaine des jeux de baston, Ken Le Survivant 6 fait son apparition au japon. Encore une fois, le système de jeu est pompé sur celui de Street Fighter 2 avec des combats contre des adversaires qui ressemblent bougrement à ceux de "Street" dans leur apparence mais aussi dans leurs coups. Coup spéciaux, esquives, tout y est ! Et encore une fois, la différence se fait, en faveur de Street, sur l'animation des combattants et la qualité des graphismes de fond. La cartouche offre également le jeu à deux. A essayer !

ULTIMA games

ACHAT-ECHANGE

de tous vos jeux vidéo et consoles

possible selon les Agences ULTIMA

PARIS:	5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86
PARIS (échange):	21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14
LILLE:	72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09
MARSEILLE:	26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25
BORDEAUX:	3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56 44 47 70
CAMBRAI:	8 rue du petit séminaire - 59400 - Tél. 27 74 89 23
SEDAN:	3 rue Gambetta - 08200 - Tél. 24 27 45 36
PAU:	17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06
MULHOUSE:	13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67
PERPIGNAN:	2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20
TOURS:	97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
BASTIA:	3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70
LE MANS:	Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87
SUISSE:	av de la gare 6 - 1022 Chavannes - Tél. 41 21 636 08 50
JUAN LES PAINS:	14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21
AIX EN PROVENCE:	40, cours sextius - 13100 - Tél. 91 33 24 25
DOUAI:	195, rue de la Mairie - 59500 - Tél. 27 99 38 91
NIMES:	4, rue des Greffes - 30000
BLOIS:	2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

SUPER NES US 1090F

avec 1 jeu : 1490F

SUPER FAMICOM 1490F

avec 1 jeu : 1990F

Pourquoi avons-nous choisi la Super NES US et la SuperFamicom japonaise ? : rapidité supérieure, plein écran sur la télé (pas de bandes noires), réparations plus rapides.

Avec votre console Ultima vous offre l'adaptateur permettant de faire fonctionner toutes les cartouches US et Japonaises (valeur 199F) GRATUIT

ACCESSOIRES

- ASCII Joypad 250F
- Alimentation.....150F
- Cable RGB.....390F
- Cable Amstrad 250F
- Superscope + 6 jeux.....590F
- Joystick CAPCOM ..790F
- Universal Adaptor.....Promo

CARTOUCHES SUPER NES OU SUPER FAMICOM*

* Les prix indiqués concernent soit une version Super Nes, soit une version Super Famicom

NOUVEAUTES

ALIEN 3	NC
AMAZING TENNIS	NC
BIO HAZARD	NC
BLUES BROS	NC
CHESTER CHEETAH	NC
CHUCK ROCK	NC
COOL WORLD	NC
DEADLY MOVES	NC
GODS	NC
HUMANS	NC
JIMMY CONNORS TENNIS	NC
LEATHAL WEAPON	NC
MICKEY MAGICAL QUEST	NC
OUT OF THIS WORLD	NC
PUSH OVER	NC
RANMA 1/2 II	NC
RED OCTOBER	NC
STAR WARS	NC
SPIDERMAN	NC
STRIKE EAGLE	NC
T2	NC
T2 ARCADE GAME	NC
TERMINATOR	NC
TEST DRIVE II	NC
TOM & JERRY	NC
ULTIMA	NC
UTOPIA	NC
VIKINGS	NC
WING COMANDER	NC
WORLDTRIS	NC

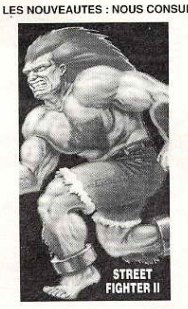
les HITS et PROMOS US

ARTHUR QUEST GHOULS'N GHOST	499F
ADDAM'S FAMILY	499F
ADVENTURE ISLAND	499F
CONTRAT 3	499F
FINAL FIGHT	499F
F ZERO	390F
MYSTICAL NINJA	499F
PILOT WING	390F
POPULOUS	390F
RIVAL TURF	450F
SUPER TENNIS	390F
TURTLES NINJA IV	590F
WWF	499F

les HITS et PROMOS FAMICOM

GRADIUSIII	290F
FINAL FIGHT GUY	690F
LEMMINGS	390F
SUPER EDF	290F
SUPER RTYPE	290F
SUPER VALIS	390F
RUSHING BEAT	390F

POUR LES NOUVEAUTES : NOUS CONSULTER



SUPER PROMO SUR NOUVEAUTES

- Star War
- Mystical Quest
- Another World
- Fatal Fury

Nous avons plus de 30 titres à moins de 400 F.

Certaines agences ULTIMA seront ouvertes le Dimanche en Décembre nous consulter

Reprise de votre console Sega pour tout achat de votre console Nintendo
(offre limitée à certains points de ventes Ultima - Nous consulter)

Nom Prénom :

Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax. (1) 43 38 11 86
Pour la VPC demandez Fabrice

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

Montant.....
Total.....

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis.

Coups...

Autre jeu de castagne (décidément c'est le mois !), The Brassy Hero de Laser Soft. Alors, tu connais la chanson : ça ressemble à Street, ça s'inspire de Street, il y a plusieurs combattants comme dans Street, mais ça n'est pas Street ! Je ne voudrais pas radoter mais ce qui pêche, c'est encore une fois la qualité des animations. Voilà, on a tout dit, place au visuel !

...en stock.

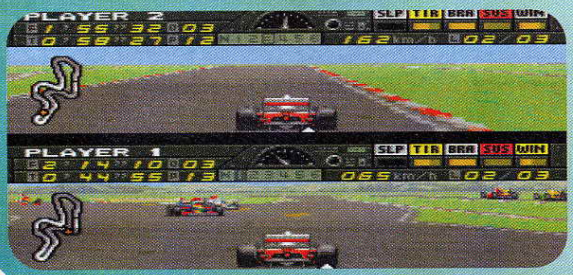
Et allez donc ! A croire que toutes les sociétés japonaises veulent leur Street Fighter 2 ! Alors, on répète une énième fois, le jeu se déroule à la manière de, avec des combattants inspirés de, les mêmes coups (coups spéciaux) ou presque de, mais les animations sont moins bonne et les graphismes aussi. Marrant quand même !

Qix toujours !

Les jeux simples sont souvent les meilleurs et Cacoma Knight de la société Datam nous le rappelle parfaitement avec cette nouvelle version d'un jeu vieux comme le monde, c'est-à-dire la naissance des jeux vidéo, Qix. Le principe est toujours le même, recouvrir une superficie donnée de l'aire de jeu, via un curseur. Il existe des ennemis, des bonus, il faut aller vite et c'est toujours aussi prenant. Les nostalgiques vont apprécier !

Human GP en trombe.

En attendant le fabuleux Nigel Mansell, divers éditeurs nous proposent chaque mois une simulation de courses automobiles. Dans ce numéro, c'est au tour de Human de nous présenter Human GP, une course de F1 utilisant le mode 7 (zoom et rotation) de la Super Nintendo. L'épreuve est vue de derrière sur un moitié de l'écran et le volant est représenté par un curseur blanc en forme de triangle situé au milieu de la voiture (voir photo). Toutes les options classiques de ce type de jeu : choix de l'équipe, de la voiture, des équipements, du climat, des adversaires, des circuits... sont présentes. Il est également possible de choisir entre une boîte de vitesse manuelle ou automatique. La maniabilité n'est pas évidente et quelques minutes sont nécessaires pour parfaitement prendre en main le jeu et surtout la voiture. Précision intéressante, il est possible de jouer à deux, la partie supérieure de l'écran servant jusqu'alors de rétroviseur servant au deuxième joueur. Ca bouge bien, c'est joli !



Histoire de punch !

De la boxe, point de cartouche sur Super Nintendo ! Même si plusieurs titres sont actuellement en préparation. Le prochain devrait être celui de la société K.Amusement dont le titre n'est pas encore connu. Le jeu offre des possibilités classiques avec toutefois une réalisation plutôt bonne. Tous les coups du noble art sont gérés, uppercuts, direct, crochets... La vue des boxeurs se fait toujours du même côté avec l'arbitre de dos et la caméra suit les boxeurs en respectant les effets de profondeurs. Bonne réalisation, bonne maniabilité, beaucoup d'options, en bref une excellente simulation de boxe.

Volley-ball.

La société Tonkin House se lance dans le jeu de sport sur Super Nintendo avec un certain bonheur, il faut l'avouer. Cette simulation de volley-ball utilise à fond toutes les capacités de la machine. Le terrain et les joueurs sont entièrement gérés en 3D bitmap offrant un réalisme étonnant. De plus, la caméra suit les mouvements de la balle permettant au joueur d'élaborer différentes tactiques : croix, smatch au 3 mètres, quequette... Un super hit en puissance !

Un autre Tetris.

Tout le monde connaît Tetris et tous les possesseurs de Super Nintendo regrettent son absence sur leur machine. C'était sans compter sur l'imagination débordante des japonais qui nous propose Mistery Circle, une variante de Tetris plutôt originale. Il s'agit d'entourer les pièces qui tombent à l'aide d'un curseur pour les détruire. Plus de détails plus tard !

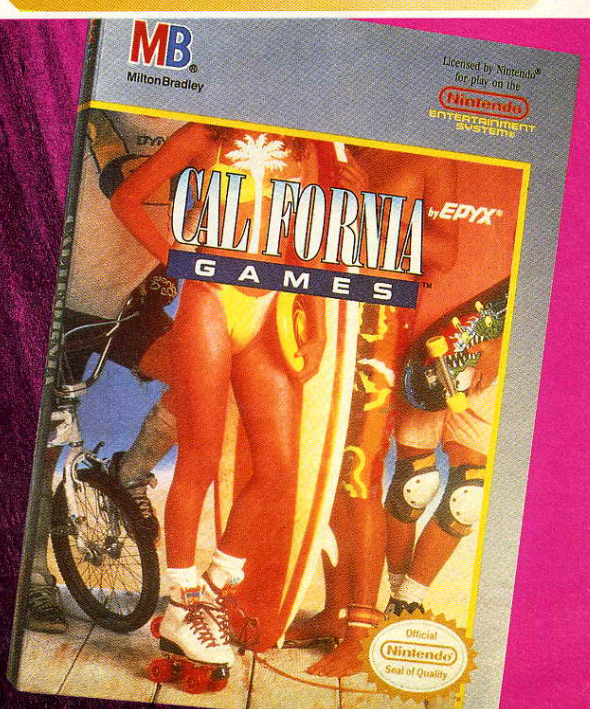
Bubsy

La société Accolade prépare déjà l'avenir avec Bubsy, un jeu de tableaux extrêmement réussi. La cartouche proposera tout ce qui s'est fait jusqu'à présent dans le domaine des jeux consoles et plus encore. Et comme la réalisation technique s'annonce géniale...

BLOOP

TU T'ENTRAINES,
TU T'ENTRAINES
ET UN JOUR,
TU DEVIENS L'IDOLE
DE LA CALIFORNIE.

MB
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
1 ou 8 joueurs



TEST

SUPER GHOULS 'N GHOSTS*

Arthur est de retour !!! Lequel, soupirent en chœur la princesse Guinevere et les groupies en chaleur de l'orgasmotron. Lequel, s'interrogent anxieusement les lutteurs bidons du vrai-faux ring et l'armée de goules nauséabonds. Lequel, bavent ensemble la voyante à 10 balles et les magiciens diaboliques. Lequel, crient encore les blaireaux abêtis de l'audimat et les morts vivants du cimetière hanté. Pour l'animateur le plus débilos de la télé, c'est à consommer le vendredi soir sur la Une. Quant au chevalier magicien, c'est tout de suite, dans cette double page cauchemardesque. Un chef d'oeuvre de l'épouvante et du fantastique, à nouveau signé Capcom, le nouveau papa Noël des Nintendomaniaques.

Revoici donc le chevalier le plus connu des jeux vidéos, celui des très brillants, Ghosts'N Goblins et Ghouls'N Ghosts, déjà connus sur arcade et convertis sur différentes consoles avec brio. Capcom, qui a frappé très fort avec Street Fighter 2 *propose, uniquement sur Super Nintendo,* ce qui sera sans aucun doute un des succès de l'année : Super Ghouls'N Ghosts.

Il était une fois...

C'est l'histoire d'un immonde qui enlève une délicieuse, fiancée d'un exquis, qui va se lancer à sa recherche en frôlant mille morts, en trucidant mille horreurs, en triomphant de mille pièges, en visitant dix endroits aussi attirants que le ventre de la Goule ou la mer de putréfaction. Jusque là, rien que d'ordinaire. Si ce n'est que tout y est réalisé à la perfection. Le jeu débute une nouvelle fois dans un cimetière où les morts surgissent de partout et de nulle part, et où, déjà, tu vas mettre ton armure de chevalier à rude épreuve. Des bestioles t'y lancent des boules de feux et quelques autres monstres bien sympathiques t'y promettent des traitements à la hauteur de leur vilain aspect. Tu devras traverser d'autres niveaux tout aussi effrayants, tels un navire fantôme, ou bien un monde où le feu se propose de t'habiller pour l'hiver, ou encore un autre où les blizzards et un mur de glace te font regretter le monde précédent. Tout plein d'endroits qui te font maudire le jour où tu as levé les yeux sur la très aimable princesse et maudire aussi les chatouillis qui s'ensuivirent au niveau de ta mœlle épinière.

Dans le niveau 3, cet énorme monstre essaie une nouvelle recette : les cotellettes d'Arthur grillée au feu de bois.

Comme la borne d'arcade !

Pour affronter tout cela, tu auras droit à toute une panoplie d'armes propres à paralyser d'effroi tes adversaires : la lance déjà présente dans les 2 premiers épisodes, des poignards, des flèches, des haches et autres tranche-bidoches. Toutes ces armes, tu les trouveras dans des coffres qui apparaîtront ici et là. Ces coffres qui peuvent contenir également des surprises. Un magicien, par exemple, qui pourra te jeter un sort et te transformer en nourrisson, en donzelle, en abeille, ou encore en phoque.

Tu trouveras aussi dans ces coffres des armures ayant chacune un rôle différent : celle d'argent, qui te protégera, l'armure bleue, qui augmentera le pouvoir de ton arme, et l'armure d'or qui donnera un pouvoir magique à chacune de tes armes.

Dans ce niveau, tu peux te faire surprendre par des choses très désagréables. Comme d'habitude me diras-tu !

LES HABITS D'ARTHUR !

Quand tu possèdes l'armure de bronze, ton arme devient plus puissante.

Voici l'armure que tu détiens au début de ta longue quête contre le démon.

Avec l'armure d'or, tu peux utiliser une magie qui diffère selon l'arme que tu possèdes.

Après t'être fait touché, te voilà en caleçon.

Tu viens de mourir.Tu n'as même plus la peau sur les os.

Ton aventure commence dans un cimetière dont les habitants te veulent du mal. Fais attention aux loups enragés et essaie de sauter un peu partout pour découvrir des coffres. Mais, surtout, fais attention au magicien !

L'AVENTURE C

LES ARMES

Voici l'arme la moins utile et la moins efficace du jeu. Essaie de t'en séparer au plus vite.

Voici de l'eau pour tes ennemis. Tu vas pouvoir les asperger jusqu'à plus soif.

La hache : une arme qui va te faire tourner la tête et celle des ennemis, tu peux me croire.

La meilleure arme du jeu : les flèches. Essaie de la conserver le plus longtemps possible.

Le poignard : une arme ultra rapide, qui, bien manié va en trucider plus d'un.

Voici l'arme spéciale : tu ne peux l'obtenir qu'aux 2ème tour du jeu. Rayon d'action limitée mais surpuissante.

La faucille. Une autre arme à déconseiller aux débutants !

L'arme traditionnelle d'Arthur qui ne l'a pas quitté depuis ses débuts dans les jeux vidéo.

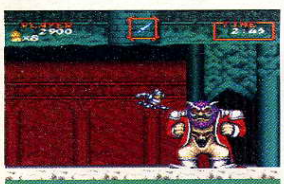
Boss 1 : tu devras clouer le bec à cet énorme volatile.

Boss 2 : il a l'air méchant mais il n'en est rien.

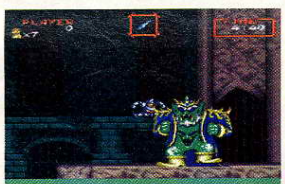
Boss 3 : reste au centre de l'écran pour pouvoir l'atteindre sans risque.

Boss 4 : reste devant lui et bombarde le avec ton arme.

Boss 5 : Essaie de le dégommer un max puis enfuie-toi. Et ainsi de suite !



Boss 6 : celui-ci est repris des précédents épisodes de Ghouls'N Ghosts.



Boss 7 : je crois que celui-là, on l'a déjà vu quelque part...

Boss final : le salut passe par les plates formes de verre.

Une petite trouvaille de Capcom fait son apparition dans le jeu : la possibilité de réaliser un double saut. Maikésako ? Tu sautes une première fois, et pendant que tu te trouves dans les airs, tu appuies un seconde fois sur le bouton, ce qui donnera au saut d'Arthur une amplitude et une efficacité décuplée. Cette petite astuce te permettra de passer bien des obstacles et aussi de pouvoir délirer dans des moments de relâchements. Génial, non ? Capcom a, une nouvelle fois, doté son jeu d'une réalisation extraordinaire que je t'engage à juger par toi-même au plus tôt : Tu auras droit à des graphismes SOMPTUEUX qui t'accompagnent tout au long du jeu (le premier niveau et le bateau fantôme sont particulièrement extraordinaires), à des animations étourdissantes et à une jouabilité à faire pâlir tout autre jeu et même toute autre console. Un jeu long et difficile, dans le bon sens du terme, un super Top qui donne à penser que Capcom a pris quelques longueurs d'avance sur les autres éditeurs de jeux de la planète. Un sacré challenge pour ceux-ci et de bien bons moments en perspective pour les goulus que nous sommes. Plus que conseillé !

David Taborda

Capcom
1 joueur
BWIZAÏ

ARCADE/ACTION

GRAPHISME	96%
ANIMATION	89%
SON	93%
JOUABILITE	93%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	**94%**

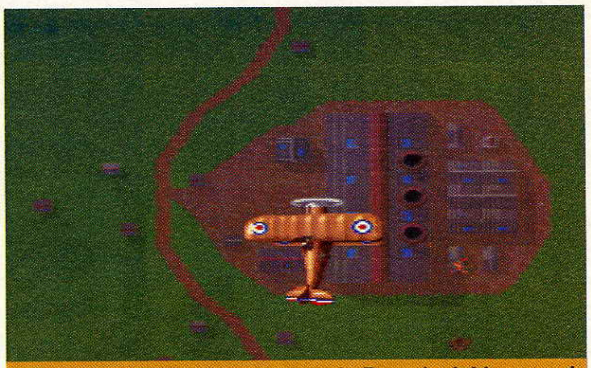
● Décidément, Capcom "truste" les premières places !

OMMENCE !

TEST

BLAZING SKIES

Lorsqu'on trucide aujourd'hui un archiduc ou un mégabaron, ça passe carrément inaperçu, si ce n'est de faire les choux gras de la presse à sensation et subséquemment des chatouillis dans la moelle épinière des midinettes. Fut un temps où ça déclenchait carrément des guerres. En 1914, par exemple, toute l'Europe qui n'avait pas encore intégré Maastricht s'est copieusement foutu sur la tronche au point d'en laisser des millions sur le carreau, suite à l'assassinat de Ferdinand et où ça ? Je vous le donne en mille... A Sarajevo. La guerre aérienne fit rage, projetant sous le feu des sunlights et des mitrailleuses Lewis de nouveaux héros : les pilotes d'aéroplanes. Ca nous donne des frissons partout et... Blazing skies !



Voici le hangar ennemi que tu dois bombarder.Tu vas devoir faire preuve de précision pour l'atteindre.

Belle vue, n'est-ce pas ? Ne t'attarde pas trop car les avions ennemis pourraient surgir de n'importe où !

Blazing Skies est un jeu de simulation de vol complètement en 3D bitmap.

L'as des as !

On te propose de choisir l'un des meilleurs pilotes qui soient (prend Marcel Leblanc, le petit frenchie qui s'éclate en atomisant du boche) et de monter à bord d'un vieux coucou, pour délivrer du noir Teuton nos belles vallées de France et sauver nos donzelles.

Mieux vaut l'esquiver puis essayer de l'attaquer par surprise. Suis mon conseil !

Des tas de missions !

Tu réalises diverses missions : *affronter les avions adverses, voler* à ras de terre pour détruire des tanks ou des hangars ennemis, bombarder des camps (pour cela, on te montre une carte de ton objectif auparavant). Si tu réussis ces missions, tu seras décoré de la croix de guerre ou encore la légion d'honneur (on va finir par regretter ces temps bénis !). A la fin de chacune de ces mission, on t'accordera aussi un bonus qui te permettra d'augmenter tes armes, ta rapidité, ou encore la maniabilité de ton appareil. Si tu meurs, tu seras vite remplacé par un autre, car, pour mourir pour la patrie, ça se bouscule au portillon (c'est d'ailleurs plus pratique de mourir dans les cieux, ça fait moins de chemin à faire). Adieu ,veau, vache, cochon, couvée, le prestige acquis et le tutti quanti. Un mode "password" te permet de recommencer la partie à l'endroit souhaité.

Le vol en rase-mote n'est pas très conseillé. Le sol approche vite !

Une cartouche en feuille morte !

Rien d'autre à dire sur ce jeu sinon qu'il risque de décevoir bon nombre de ses utilisateurs ; il est extrêmement répétitif et offre, donc, une courte durée de vie : les missions sont très semblables les unes aux autres ; une réalisation faite un peu à la va-vite explique que l'on a toujours droit à un seul et unique décor.

Petite déception...

C'est dommage, car le combat aérien est, dans son principe, vraiment excitant. On retournera volontiers rejouer à ce bon Pilotwings, qui, sans conteste, surclasse la première réalisation de Namco sur Super Nintendo.

David Taborda

Tu viens de te "crasher". Tout est à refaire. Dommage pour toi !!!

TU AIMES AUSSI LA MEGADRIVE, LA MASTER SYSTEM ET LA GAME GEAR ? ALORS TU VAS ADORER SUPERSONIC !

GENIAL, C'EST AUSSI 10 FRANCS

N°5 - DECEMBRE 1992
MAGAZINE GRAND FORMAT

TOUS LES JEUX DE NOEL

TESTS : Mickey & Donald, Sonic 2, Lemmings, Predator 2, Super Fantasy Zone, Universal Soldier, The New Zealand Story, GG Shinobi 2, Streets Of Rage...

POSTER GEANT : World Of Illusion Starring Mickey Mouse & Donald Duck de Sega

TRUCS & ASTUCES : les tout derniers "tips & codes"

LE TOP SCORE : deviens le meilleur sur le jeu sélectionné par la rédaction et gagne 1500 francs de bon d'achat à faire valoir dans le magasin Score Games.

SUPERSONIC : grand, beau, gai, drôle, intelligent... Ton magazine SEGA !

LUDI GAMES

DEUX TOPS LUDI POUR VOTRE CONSOLE NINTENDO ®

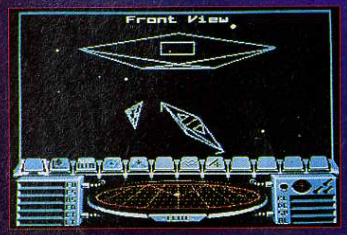
36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 78 (1) 48 70 22 45

SI VOUS CHERCHEZ LA BAGARRE VOUS ALLEZ LA TROUVER ...

ELITE

Commandez votre vaisseau spatial Cobra au cours d'un voyage fantastique de découverte et d'aventure. Enrichissez-vous grâce aux primes pour avoir tué des pirates ou en faisant le commerce de marchandises avec des milliers de mondes lointains. Tentez de faire de la contrebande ou même de la piraterie, mais attention à la police galactique.
Achetez des stocks supplémentaires d'armes jusqu'à ce que vous ayez le vaisseau le plus redoutable des alentours, et améliorez votre évaluation au combat de l'accolade. Commencez au niveau "inoffensif" et devenez "invincible", pour faire partie de l'Elite!

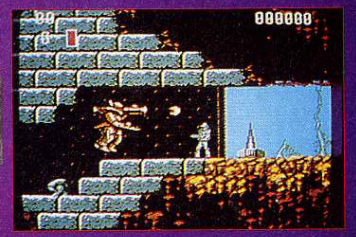


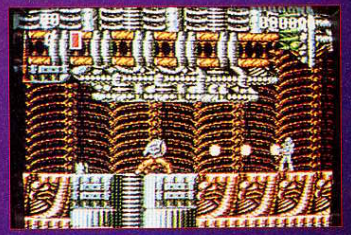
LICENSED BY Nintendo®

Nintendo® Entertainment System est une marque déposée de Nintendo.

A bord d'un vaisseau spatial ou dans la peau d'un puissant guerrier...

SUPER TURRICAN



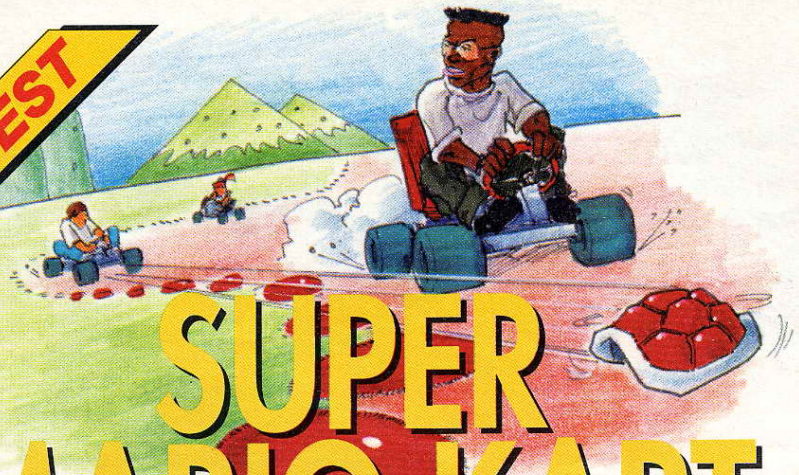


Puissant guerrier mutant, vous combattez l'ordinateur fou et les aliens pour rétablir l'ordre sur la planète.
Traversez les cinq mondes obscurs et violents et gardez l'oeil alerte pour éviter l'imprévu.
Le monde de Turrican est impitoyable !

IMAGINEER CO. LTD.
Innovation Through Human Network

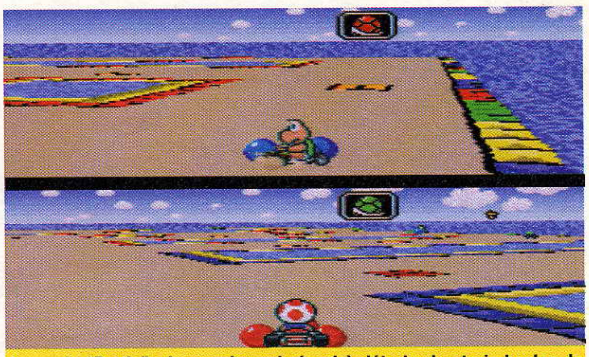
FUN Radio

TEST



SUPER MARIO KART

C'est l'escalade. L'arrivée de Sonic 2 dans l'univers Sega à l'approche de Noël a mis le feu aux poudres et Mario redébarque de manière fracassante sur la Super Nintendo et sur la Game Boy. Que faire ? Rien sinon déguster, savourer, s'éclater. Super Mario Kart, c'est la magie de l'univers Mario alliée à la fulgurance de F-Zero, offerte à la quintessence du jeu à deux, ensemble ou adversaires. Un pur chef-d'oeuvre qui va faire autant pour la promotion de la Super Nintendo que pour celle du kart et qui laisse les joueurs haletants et pantelants à chaque round auquel ils participent. Et heureux !



Le mode "Battle" : le premier qui réussi à détruire les trois boules de couleurs de l'autre aura gagné la partie.

La dernière course : accroche-toi car au moindre faux-pas, c'est la fin. Cette course est particulièrement dure car la piste n'a pas de rebord.

Quand on entend le nom Mario, on ne ferme pas son transistor, mais on allume sa console.

Emotion...

Quelques frémissements vous parcourent l'échine, signes avant-coureurs d'un état de transes proche de l'hystérie mystique. Le phénomène d'accoutumance joue à plein et il devient difficile de quitter des yeux la silhouette adorée. D'autant qu'ici, le filou a réuni toute sa petite famille pour des courses de kart où le délire atteint des sommets. Super Mario Kart est un jeu de course où quasiment tout est permis : cogner son adversaire, faire des dérapages incontrôlés, prendre des raccourcis et tout un tas de figures aussi acrobatiques. Le jeu, complètement visualisé en 3D bitmap, tout comme F-Zero, donne une impression de réalisme étonnant.

De quoi s'amuser !

Le jeu possède 3 "leagues" différentes, et dans chaque "league", 5 courses. A chaque fin de course, il faut être situé dans les 4 premiers pour accéder à la course suivante. Mieux tu es placé, plus tu gagnes de points. Deux niveaux de difficultés sont proposés : 50 cc et 100 cc, ce qui permet de progresser. Il t'est possible de participer à une 4ème "league" si tu remportes la coupe d'or à chacune des trois premières leagues en 100 cc, une "league" qui est assez hard , d'ailleurs. Si tu remportes cette dernière, tu pourras participer à un challenge encore plus dur, dans la catégorie reine, les 150 cc.

Tout le monde de Mario est là !

Le jeu regroupe tous les personnages issus des aventures de Mario : Mario évidemment, Luigi, la princesse, le célèbre Yoshi, l'affreux Bowser, Donkey Kong, Toad, et Koopa Troopa, celui qu'on dirait vraiment une tortue.

Un choix difficile !

Tu pourras donc choisir l'un de ces 8 pilotes de choc pour participer à l'une des courses les plus folles qui soit. Chaque course propose un décor issu de Mario 4, tous très variés. Tu rouleras sur des vrais circuits où des taupes frénétiques s'accrocheront à toi en essayant de te ralentir, mais aussi sur de la boue, de la neige, dans des maisons fantômes, sur des plages, sur du gravier, sur de l'eau où tu pourras couler à certains endroits, dans des circuits où la lave bouillonne, toutes sortes d'endroit où il est bien naturel d'emmener son kart, comme si ce n'était déjà pas assez difficile sur des circuits bitumés. Le départ est donné par un zigoto que je te laisse la surprise de découvrir, et là, l'aventure folle dingue commence. Pendant la course, tu passeras sur des points d'interrogations qui

LES BONUS !

Carapace verte : permet de viser ses adversaires pour les dégommer.

Carapace rouge : téléguidée, elle foncera sur le plus proche concurrent.

La peau de banane : pour envoyer ses adversaires dans le décor.

La plume : pour réaliser un bond gigantesque. Très utile !

Le champignon : véritable "turbo" agissant quelques secondes.

L'étoile : augmente la vitesse du joueur et le rend invincible.

L'éclair : réduit tes ennemis en nain. Tu peux alors les écraser.

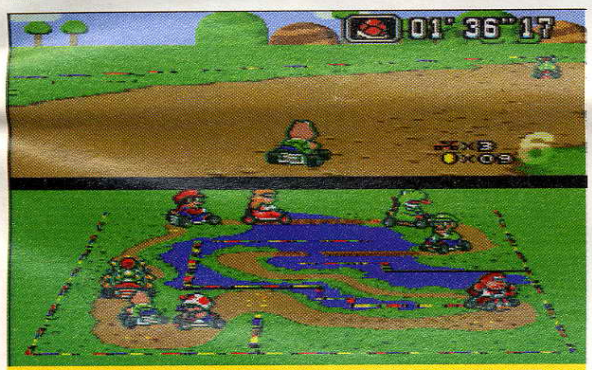
Au bout de 10 pièces ramassées, ta vitesse augmente légèrement.

En mode "Battle", le fantome te rend invisible et "vole" le bonus de ton adversaire.

Attention à ce champignon qui peut te rapetisser et donc te compliquer la vie en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Grâce à la plume, il est possible d'emprunter certains passages secrets dans les maisons fantomes commes tu peux le constater.

Le drapeau que te montre ce bonhomme signifie que tu ne roules pas dans la bonne direction et que donc tu as toutes les chances de te faire éliminer.



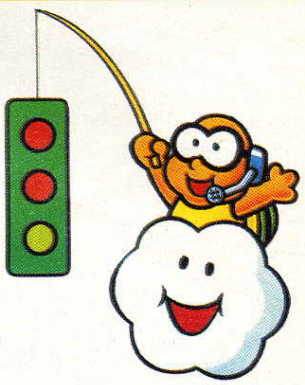
Ce virage est assez dure à prendre. Le gravier n'a jamais été l'ami des motards ou des amateurs de kart.

évidemment te donneront l'un des divers bonus du jeu : le champignon, qui boostera ta vitesse, une carapace rouge, qui, quand tu la lances seras autoguidée et dégommera le plus proche de tes concurrents, une carapace verte, qui a les mêmes effets, mais qui n'est pas téléguidée, des pièces qui s'ajouteront à celles que tu possèdes déjà (un certain total augmente ta vitesse), une peau de banane qui, judicieusement balancée, pourra faire dérailler les autres concurrents, une plume qui te permettra de réaliser un bond hors du commun, et la fameuse étoile qui te rendra invincible, augmentera ta vitesse, et te laissera la possibilité de dégommer tes ennemis. Un dernier bonus, l'éclair, le plus difficile à avoir mais aussi le plus utile, te permettra de rendre tes ennemis tout rabougris, de ralentir leur vitesse, et de les écraser comme il se doit (un sort très provisoire, merci pour eux). Tes adversaires eux aussi pourront te faire les plus grandes vacheries et te mettre carrément hors course. N'épiloguons pas sur les tremplins, les flèches qui augmentent ta vitesse, et les virages en épingle à tignasse, déjà dangereux en trottinette.

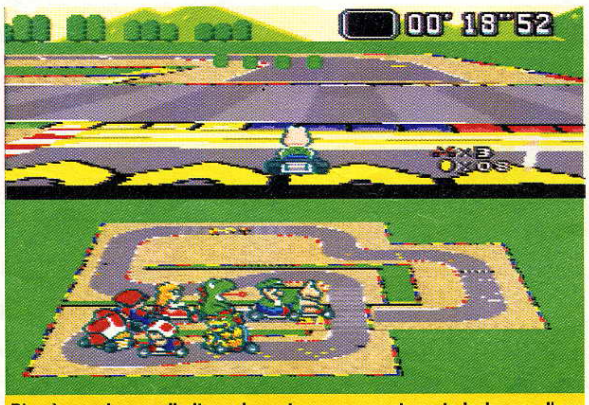
Attention, chef d'œuvre !

Le plus grandiose dans ce jeu qui va marquer les annales des jeux de course, c'est qu'il est possible de JOUER A 2 EN MEME TEMPS. Ce qui confère à l'exercice un aspect tout à fait infernal !!!... Les 2 joueurs pourront s'entraider, bien sûr. Mais ils pourront aussi se bigner et se défoncer à coeur joie, si par hasard, ils ont un litige à régler où s'ils aiment la compétition, tout simplement. Le mode entraînement existe aussi pour ceux qui voudraient progresser avant les combats ultimes. Une astuce, pour les Poulidor du kart, consiste à terminer 3 fois à la même place et gratter, ainsi, une vie.
Inutile de parler de la réalisation technique qui, à l'image du jeu, est au Top. Le vrai problème, maintenant, c'est qu'avec ce qu'il sort en ce moment, on va tous être en shorts pour longtemps !

David Taborda



La chose à ne pas faire : rester sous une de ces têtes de pierre qui ne rêvent que de t'écraser et qui va donc faciliter la tache de tes adversaires.



D'après ce plan, on dirait que les autres concurrents ne te lache pas d'une semelle. A toi de trouver la solution pour t'en sortir !.

Nintendo
1 à 2 joueurs
BANZAI

ARCADE/ACTION

GRAPHISME	80%
ANIMATION	96%
SON	84%
JOUABILITE	91%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	96%

● Dément tout seul, génialissime à deux !

TEST

SUPER ALESTE

Il a fallu tout le dévouement de programmeurs sous-développés pour nous faire croire, l'espace d'un moment, que la Super Nintendo était la bécane ringarde de la décennie alors qu'on en attendait la lune. Quand on a vu des horreurs comme Rival turf ou Super R-Type qui cumulaient ralentissements, clignotements, animations moribondes, on a drôlement flippé. Les programmeurs de Toho, super à l'aise (gag!), eux, ont lu la notice technique du bolide, y ont mêlé des astuces de leur cru et vont faire pâlir d'envie jusqu'à la Neo-Geo, elle-même, en personne. Sur un scénario classique, nous avons le droit à un jeu épileptique, gros mangeur de réflexes, mettant à rude épreuve l'équilibre psychologique des plus solides.

Les vilains extraterrestres s'attaquent au gentil terrien qui, à bord de son ED-057 va devoir bouter l'ennemi hors de son doux pays et le réduire à néant par la même occase !

Attention, c'set parti !

Super Aleste est un jeu de tir à scrolling vertical qui se déroule sur 12 niveaux (un bon p'tit shoot quoi !). Je dis "12", je devrais dire moins, car si certains niveaux sont longs, d'autres ont été liquidés, par votre serviteur, habile, j'en conviens, en 2 minutes montre en main. Le talent des programmeurs n'a pas suffi à remédier au cruel manque de place sur la cartouche : du coup, les graphismes se répètent trop souvent, ce qui arrive aussi aux musiques qui sont, tout de même, pas mal du tout. Tout, visiblement, a été consacré à l'animation. Et là, ça décoiffe ! La Super bécane a beau afficher une cinquantaine de sprites animés en même temps à l'écran, les scrollings différentiels, et tout le bazar : LE JEU NE RALENTIT PAS UNE SEULE SECONDE !!! C'est vraiment impressionnant, du jamais vu !

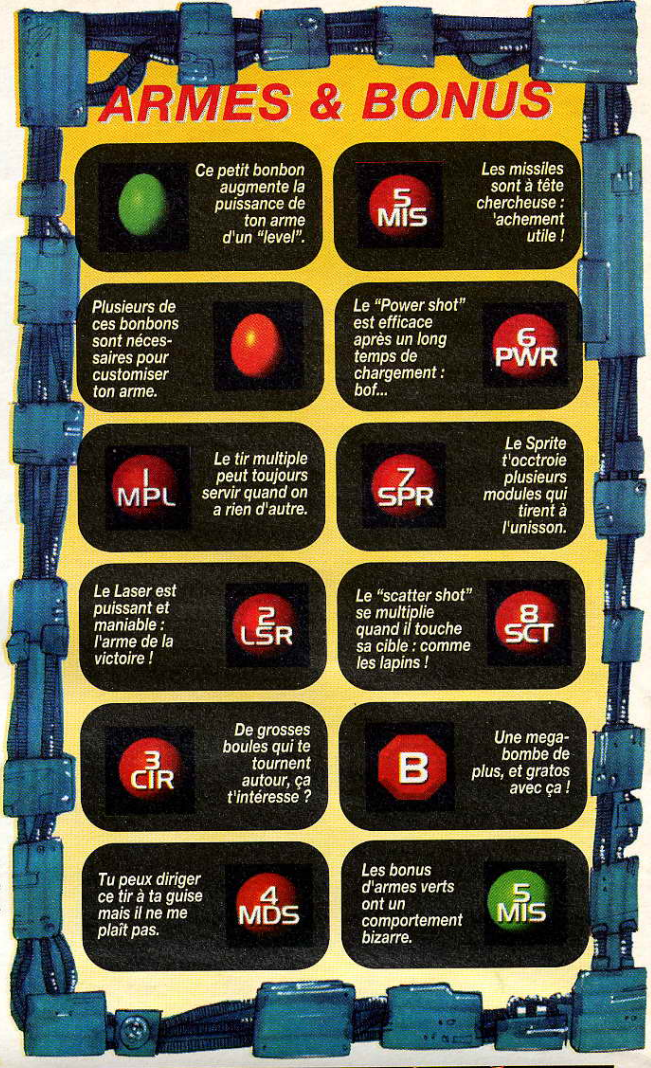
Je ne résiste pas, d'ailleurs, à te décrire le niveau ou tu dois détruire une plate-forme qui tourne dans tous les sens, qui zoome à fond la caisse avec des missiles qui te "tournevrillent" dessus dans tous les sens, sans parler des ennemis : vertige et torticolis assurés, c'est de la folie pure, je n'en suis pas encore remis.

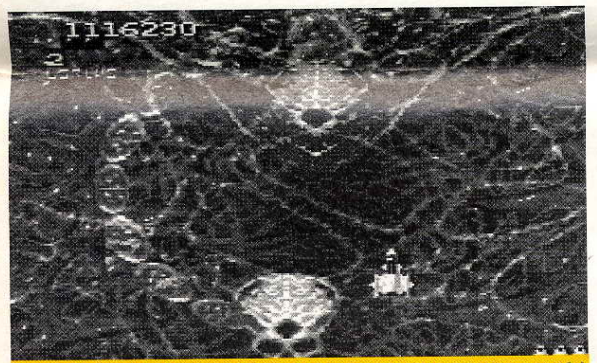
Finalement...

Super Aleste est un bon shoot, avec un grand choix d'armes supplémentaires et des boss aux attaques variées. Mon avis est sans appel et, du reste, je le partage : Super Aleste est la meilleure réalisation du genre sur Super Nintendo, qui commence d'ailleurs à collectionner des réussites dans tous les genres, au point qu'on ne va plus savoir où les caser dans le canard. Ce qui nous oblige, d'ailleurs, à vous proposer tout plein de suppléments livrés avec !

Lionel Vilner

ARMES & BONUS





Le voici ! Le méga-big-boss-de-la-fin-du-jeu-que-si-tu-le-bats-tu-as-gagné ! N'est-ce pas fantastique cher lecteur ?

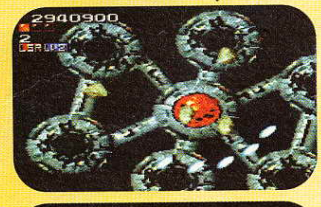
La plate forme que tu canardes peut zoomer et tourner dans tous les sens. Du jamais vu dans un shoot'em up !

LES BOSS

Niveau 1 : cette chose reviendra t'embêter au niveau 10. Un conseil : reste en bas de l'écran quand la boule vient s'attaquer à toi.

Niveau 5 : cette grosse bouboule profite de ce canyon étroit pour t'envoyer un tas de rocher dans la tronche.

Niveau 2 : il faut ici réduire à néant le centre névralgique de la fameuse plate forme dont je te parle tant. J'espère que tu as le Laser.



Niveau 7 : ce gros chose qui s'amuse à se déformer et à zoomer ne te donnera pas trop de mal pour peu que tu saches manier le ED-057.

Niveau 4 : voici venir une grosse boule blindée qui s'ouvre et qui t'envoie des petites boules. Mais je ne sais pas si elles sont blindées !

Niveau 8 : cette machine à laver du futur va te montrer que finalement ce n'est pas toi le plus fort. A moins que tu ne sois très fort !

La mega-bombe peut servir dans les passes difficiles.

Toho
1 joueur
BANZAÏ

ARCADE/ACTION

85%	GRAPHISME
97%	ANIMATION
86%	SON
90%	JOUABILITE
89%	DUREE DE VIE
90%	INTERET

● Le meilleur shoot'em up sur cette machine.

TEST

NES

PRINCE VALIANT

Le voici, le voilà ! L'arbalétrier de choc fait une entrée fracassante sur la NES au point que le joueur, subjugué, ne peut même plus s'en passer 10 minutes. Pour comprendre l'ampleur du phénomène, il y a lieu de se reporter à la carte spéciale "poignées de porte" livrée avec ce magazine avec les cartes de collection. Une carte destinée à ne plus te laisser importuner lorsque tu te livres à une des fonctions les plus essentielles, les plus indispensables de l'Homo Erectus, dont je rappelle le sens pour les esprits canailles : l'homme qui se tient debout (ultime stade de l'évolution de l'espèce).

Essentiellement basé sur le dessin animé du même nom, ce jeu te permet de prendre part à la formidable épopée des Chevaliers de la table ronde.

Le devoir d'un Prince !

Prince Valiant va devoir vaincre le royaume des ténèbres (et son cortège de violence et de forces maléfiques). Comme quoi, même au Moyen Age et pour les têtes couronnées, la vie n'était pas si facile. Pour y parvenir, tu auras d'abord à ta disposition un nombre illimité de cailloux avec lesquels tu pourras fracasser le crâne de tes ennemis (un précédent dont s'inspireront plus tard les étudiants soixante-huitards et les jeunes palestiniens).

Armé, c'est mieux !

Ta vaillance sera récompensée par une arbalète : celle-ci te sera d'une grande utilité dans le niveau de la forêt, puisque la phase de ce "level" est similaire au jeu Operation Wolf. Bêtes nocturnes, archers, soldats, chauves-souris sont au rendez-vous... Dans certains cas tu pourras vampiriser la substantifique moelle de certains de tes ennemis morts pour te redonner de l'énergie vitale, des pièces d'or et, le plus important, du temps. Car il n'est pas illimité. Nerfs d'acier, sang froid et bonne coordination de soi sont les trois atouts maîtres pour réussir.

Ici le prince est en prise avec un terrible fantôme pour s'approprier l'épée. Serait-ce un piège ?

L'épreuve est corsée !

Ce jeu regorge de toute sortes d'embûches en dehors des ennemis : trappes dans le sol, morceaux de tronc d'arbre amovibles, tonneaux écrasants, lianes et bien d'autres encore (on se croirait dans un remix de Tarzan ou de Massacre à la tronçonneuse). Ce jeu est divisé en 5 niveaux.

Un petit mot de technique...

Encore un excellent jeu de la compagnie Océan qui nous prouve qu'elle a de la suite dans les idées. Les graphismes ne sont pas exceptionnels mais ils collent parfaitement à l'action. L'animation du personnage est carrément mortelle (si, si !) et la musique envoûte notre esprit et nous transporte au Moyen Age. Un jeu essayé et approuvé par les plus grandes marques de monarques. Le Prince Charles et la princesse Fabiola ne peuvent plus s'en passer. Moi non plus !

L'archiduc Michaël Valensi

Ce monstrueux dragon de fin de niveau est en fait très facile. Une technique, tire à t'en exploser les doigts !

Dans le niveau de la forêt, muni d'une arbalète tu devras embrocher tous les ennemis visibles à l'écran. On se croirait dans "Operation Wolf" !

Yahihahihaaa hihahiha ! Tel le fils de Tarzan, notre valeureux prince va apprendre à se servir d'une liane. Gare à ne pas tomber à l'eau !

Le monstre du Lockness vient de surgir du fin fond de ses marais.

Ocean
1 joueur
BANZAÏ

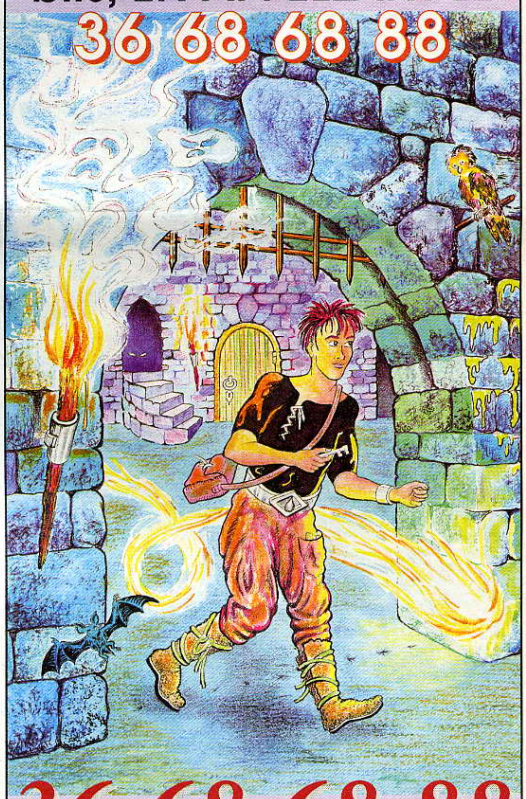
ARCADE/ACTION

GRAPHISME	86%
ANIMATION	90%
SON	90%
JOUABILITE	89%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	90%

● Belle intro animée Belle intro animée hjjgjj gfjhgj

JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE

36 68 68 88



36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

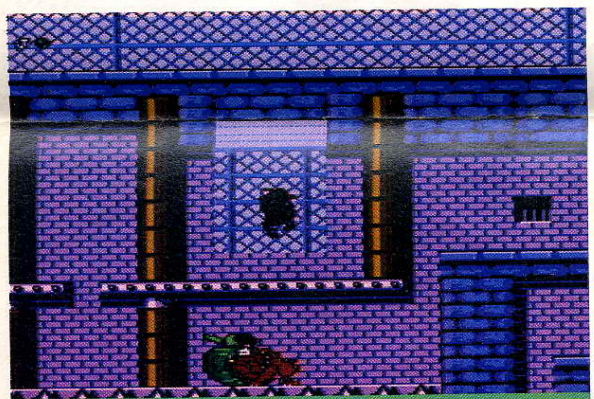
36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn

TEST

THE BLUES BROTHERS

Tombés sans crier gare dans une marmite de rock quand ils étaient nourrissons et sauvés de la noyade in extremis avec une grosse louche de blues, les deux brothers gravissimes font sauter l'écran de la télé dans un tintamarre assourdissant de riffs de guitare pleureurs et de crescendos de saxos suraigus. De chaque pore de leur peau suinte la musique et c'est dégoulinants d'un tempo sauvage que débarquent aujourd'hui sur une NES éberluée, les 2 mythes du rock'n roll : Ze fantastic Blues Brothers. La petite du salon a du mal à s'en remettre !

Everybody needs somebody, everybody...
– Good Evening poublic adoré, aïe sais que j'ai un légère accent américain, but it's not a problem. Ce soir mon big fréro and myself allons interpréter, for you, notre nouvelle miousique. Eh Brother ! What happens ? Plus une note ne sort de l'instrument. Crazy sale coup !
Envolées, piquées, roberisées ! Eh, fréro, on nous les a volées ! Come on !



Ici le chien de garde et le gardien de prison ont décidé patiemment d'attendre que tu descendes de ton perchoir... je voulais dire de tes grilles !

The big boules !

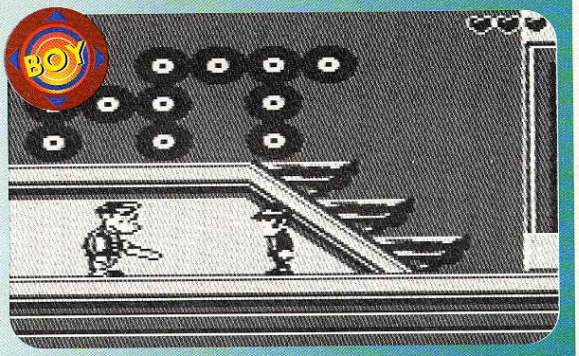
Allons retrouver nos notes chéries ! Eh man, aïe explique le topo ; y'a one abruti qui nous a barboté nos notes de musique et qui les a dispersées dans cinq levels : this person is tout à fait crazy in his tête ! Pour les retrouver, my brother and aïe devons ramasser les nombreuses caisses qui tapissent le jeu pour pouvoir stopper les pestiférés qui nous barrent le passage et ramasser un max de disques pour gagner des vies. Very cool, isn't it ? Parmi les 5 niveaux we have to pass across, on devra notamment refaire une petite virée in jail (en prison), histoire de s'en refoutre plein la tête avec quelques bons vieux ennemis (castagne assurée). Tu te demandes pourquoi je recherche mes notes : Well, Aïe can answer to your stupid question ! Comment veux tu que je fasse mon concert sans mes notes de musique ? With my feet ? Des fois, je me demande, french kids have fromage blanc à la place of the brains, aïe guess !

At the end...

This game is positively and emotionnaly fantastic because la maniabilité des personnages est excellente, les graphismes are beautiful, notamment the perfect design of ze personnages. Le scénario is amiousing et ze miousiques are exactly ze same as in ze movie : ça va swinguer grave à la maison !

Le mode deux joueurs : en appuyant sur "select", le joueur peut visualiser son perso.

VERSION GAME BOY



Ici Elwood est en prise avec un ennemi peu commode : heureusement qu'il a quand même la satisfaction d'avoir trouvé un gisement de disques (très utiles, tu en ramasses 100, tu gagnes une vie : aubaine non !). Petite précision, les deux versions (Nes et Game Boy) sont identiques exceptés les notes de musiques à chercher remplacées par des instruments.

Ici Jack s'est lié d'amitié avec le brave Médor. Sympa pour traverser ses pics acérés.

Jack s'offre une partie gratuite de trampoline. Gare à la boule piquante !

Un grand moment en matière de plateforme upon ze always éberluated NES.

Michaël Valensi

Titus
1 à 2 joueurs
BWIZZAÏ

ARCADE/ACTION

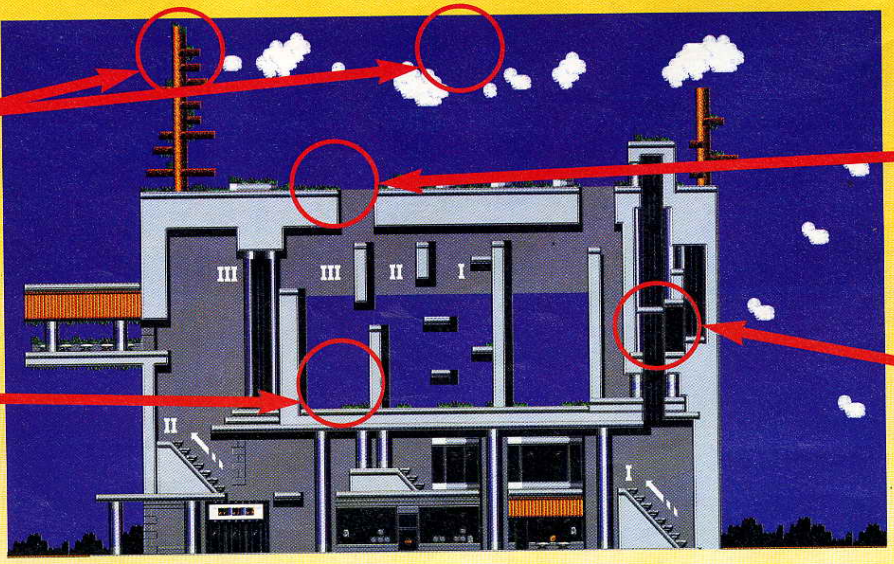
87%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
93%	SON
85%	JOUABILITE
89%	DUREE DE VIE
90%	INTERET

● Un excellent jeu de tableaux sur la Nes.

MAP COMPLÈTE DU NIVEAU 1

Ici des oiseaux tout droit sortis d'on ne sait où ont décidé de pondre leurs œufs. Gaffe aux omelettes assomantes !

Le requin, mangeur d'hommes, n'a pas eu l'occasion de goûter à un "rocker" depuis bien longtemps. Avec un peu de chance, tu arriveras à le dompter.

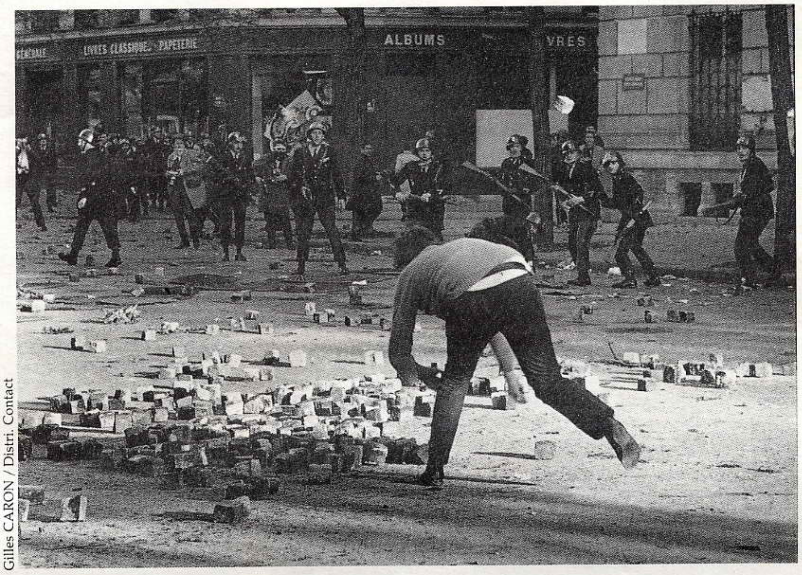


A cet endroit, un agent de police essaiera de te tuer en te tirant dessus. Attends qu'il arrive puis évite son projectile en sautant !

Les ascenseurs de ce jeu sont dans le genre année 40. Pour pouvoir l'utiliser, tu devras monter dessus et ne pas arrêter de sautiller sinon tu retomberas au début du niveau. Les "mous" doivent s'abstenir de l'utiliser.

Après avoir passé les différents pièges qui tapissent ce niveau, tu devras monter tout en haut de l'arbre, sauter sur les nuages en faisant attention aux oiseaux et aux gardes pour finalement accéder au second niveau. Good Luck Rockers !

Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler, vos parents ne pourront pas vous le reprocher.



Gilles CARON / Distri. Contact

© SEGA 1992

Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m² de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Infogrames... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.

fnac

3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

DDB Corporate

TEST

NES

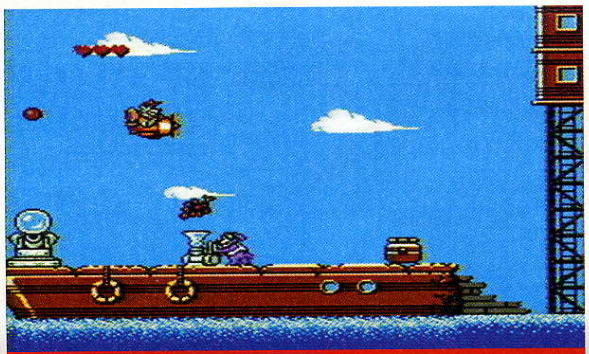
TALESPIN

Dans la vie, y'a pas à dire, il vaut mieux naître riche, beau et intelligent que vilain comme un pou, sans un sou et aussi bête que Matthieu. Parce que, là, le parcours va être beaucoup plus difficile. Quand, en plus, on s'appelle Don Carnage, la situation devient désespérée. On n'est plus étonné, dès lors, d'apprendre que ce cancrelat en veut à la terre entière et se livre avec frénésie à la piraterie aérienne. Toi, le gentil Baloo, qui est né dans un parterre de roses, bercé par une escouade de fées, tu ne demandes qu'à livrer tes marchandises, en paix, avec ton drôle de coucou. Ca va pas être de la tarte !

Baloo est un ours très bien léché, et, en plus, il est l'ami de tous le monde, enfin presque.

Bougez avec la poste !

Son métier : livreur, mais pas en camion ou en vélo comme Paper Boy (tu te souviens, le jeu minable de l'avant dernier numéro), non, cool, en avion, son avion, le Mini-Zingallo. Don Carnage, un être de la pire espèce, avide d'argent et de pouvoir, intervient. A peine Baloo a-t-il décollé que les sbires de l'affreux surgissent pour lui faire louper sa livraison.



Au dessus de la mer, tu auras beaucoup à faire si tu veux rentrer en un seul morceau. Que veux-tu, la vie de héros n'est pas si facile que ça !

Faut pas énerver Baloo !

Notre ami va alors s'énerver contre ce Don machin chose. Baloo va donc traverser 8 niveaux. Un véritable parcours du combattant.

Tu évolueras dans des décors fabuleux, tu pourras traverser les Alpes avec ses skieurs plutôt dangereux, une maison hantée... Pffou, tout un programme ! Dans chaque niveau, un petit bonus stage ou tu pourras trouver des vies qui te seront plus que précieuses. A la fin de chaque niveau, après avoir bousillé, anéanti, éclaté le boss de niveau, tu pourras faire escale chez toi et acheter certains objets très utiles dans le hangar (turbo, cuirasse, vie...).
Tu as intérêt à bien faire tes courses, sinon tu pourrais bien le regretter. Facile de faire les courses, mais pas facile d'éviter les tirs ennemis en faisant tes pirouettes. Même si tu es un pro des shoot, tu auras quelques problèmes pour le terminer, crois en mon expérience !

Maintenant tu ne pourras pas dire que les crocodiles ne volent pas !

Un soft bien huilé !

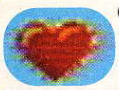
Côté technique, on peut dire que ce plateau a été fait avec les meilleurs fruits. Des graphismes vachement fins avec plein de petits détails. La musique ? Elle musique bien, dommage que les bruitages soient un peu agaçants à la longue. La jouabilité est super, l'avion est très maniable et tu peux même revenir en arrière quand tu fais une pirouette. L'animation est présente dans tous les coins du jeu, les ennemis sortent de partout et jouent de la difficulté qui est très bien dosée. Frissons aériens et frissons tout courts garantis !

Régis Crochet

LES BONUS

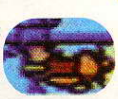
Sac **: prends les tous si tu veux acheter quelque chose au hangar !**

Coffre **: ceux là te donneront des points en plus pour peut-être exploser ton score.**

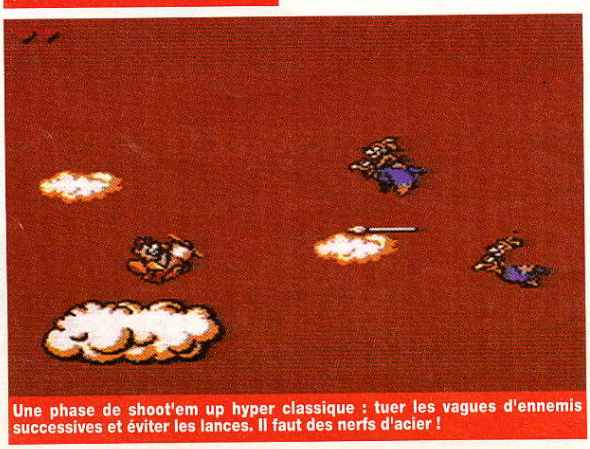


Cœur **: ce bonus te redonnera 2 points d'énergie pour continuer ta mission.**

Vie **: ce bonus est plutôt rare, alors ne le loupe sous aucun prétextes !**

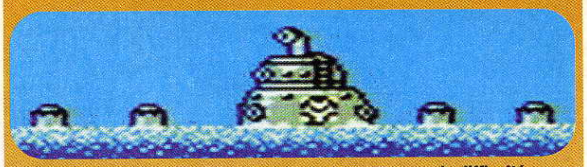


Bonus stage **: tu dois en un temps limité récupérer tous les ballons et leur bonus !**

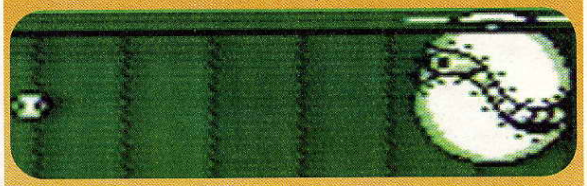


Une phase de shoot'em up hyper classique : tuer les vagues d'ennemis successives et éviter les lances. Il faut des nerfs d'acier !

LES BOSS



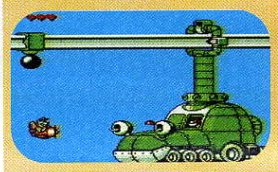
Boss 1 : ce sous-marin ne devrait pas te poser trop de difficultés, normal c'est le tout premier boss !



Boss 2 : ça ressemble à une balle de base-ball et c'en est une ! Et en plus, elle te tire dessus.

Boss 3 : ces deux avions sont redoutables .

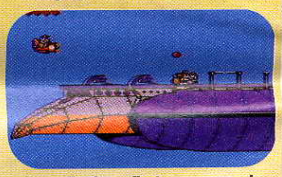
Boss 4 : un fantôme, à toi de trouver l'emplacement où tirer !



Boss 5 : par contre celui-ci te posera beaucoup de problèmes !

Boss 6 : attention à ces projections de pierres.

Boss 7 : malgré son air menaçant, il reste un boss facile à anéantir !



Boss final : enfin tu vas pouvoir régler tes comptes avec Don Carnage, bonne chance !

Te voici dans nos bonnes vieilles Alpes, même ici des avions veulent ta peau. Au fait, fait gaffe aux skieurs, ils sont plutôt mal intentionnés !

Attention aux champs aériens de mines, c'est bien connu !

C'est dans le hangar que tu achèteras des objets très utiles.

Capcom
1 joueur

BANZAÏ

ARCADE/ACTION

92% GRAPHISME
91% ANIMATION
87% SON
89% JOUABILITE
92% DUREE DE VIE
92% INTERET

● Un excellent shoot'em up sur la Nes.

TEST

PARASOL STAR

Vous ai-je dit, très chers lecteurs, tout le bien que je pense des parapluies, en général, et des jeux qui s'y rapportent en particulier ? Oui, bien sûr, car le mois dernier, dans le style inimitable qui est le mien, je me répandais déjà en qualificatifs élogieux, métaphores savoureuses et compliments abasourdis à propos de la version GB. La version NES est encore mieux, à tel point que j'envisage de créer le Parasol Club qui accueillera tous les forcenés du pépin et les déglingués du parasol. A tous ceux là, bienvenue !

Dans ce superbe jeu qui a tant squatté nos salles d'arcades, un SOS est lancé par toutes les planètes.

Pollue qui veut !

La pollution y a atteint des niveaux inacceptables. Point d'ordures ménagères, ni de déchets toxiques, non ! Mais de drôles d'envahisseurs. Pas dans le genre aliens, pustulants, verts, gros et répugnants, non plus ! Ce sont en fait, ô surprise, les objets les plus anodins. Tu vas devoir te colleter à des coffres, des pianos, des trompettes...
Tout à fait surprenant !
Tu vas devoir jouer les déménageurs pour balayer tous ces objets qui sèment une panique totale. Pour seule arme, un parapluie. Que tu manies à la perfection (heureusement pour toi !). Pour seul soutien, ton courage. Pour seul compagnon, Dieu et ton droit (et ton gauche, gag !).

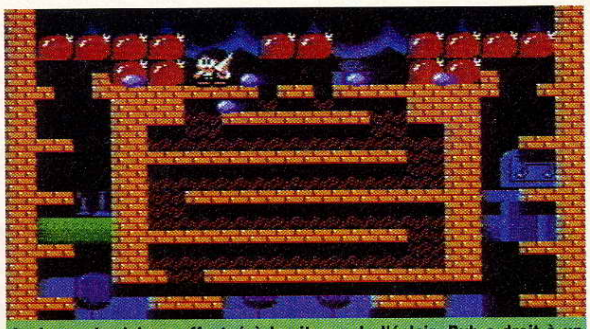
Trip interplanétaire !

Te voilà maintenant parti sur les traces de Stallone. Toi qui aimes voyager, tu vas être servi. De nombreuses planètes attendent avec impatience ton arrivée. C'est le planète globe challenge ! Mais avant de goûter aux joies de la popularité, tu auras fort à faire. Chaque planète est divisée en plusieurs stages avant que tu puisses rencontrer le boss. Pour tuer tes ennemis, tu peux, soit les lancer les uns sur les autres avec ton parapluie, soit recueillir une goutte d'eau et leur lancer dessus. De plus, tu pourras utiliser ton parapluie pour ralentir ta chute si nécessaire. Et si tu bats le boss de fin de niveau, tu seras considéré comme un dieu (enfin seulement sur cette planète).

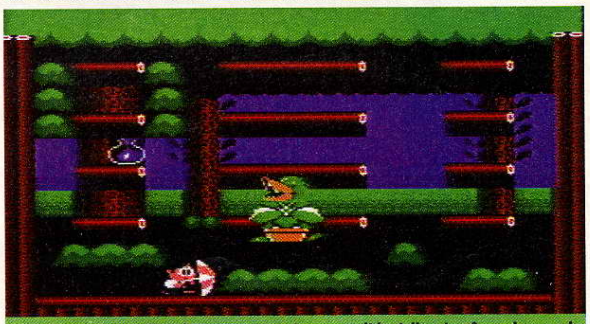
Une super réalisation !

Sur la technique, on peut être fier du résultat. Vraiment c'est du travail de pro, de perfectionnistes. Bouche bée devant l'écran, tu en redemandes. Les graphismes sont supers et l'animation virevolte dans tous les coins du jeu, pas de ralentissements ou si peu. Une agréable musique vient compléter un tableau à coté duquel Van Gogh n'a plus qu'à retourner jouer aux osselets. c'est tout à fait pour ma pomme et avec les pépins !

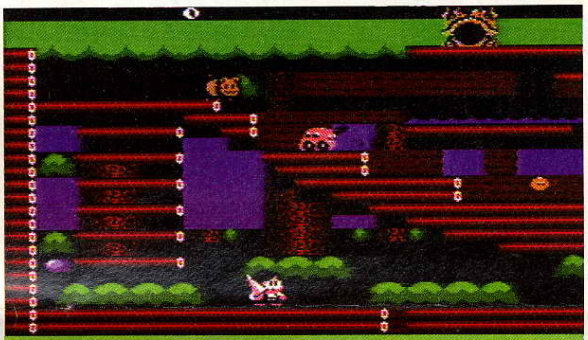
Régis Crochet



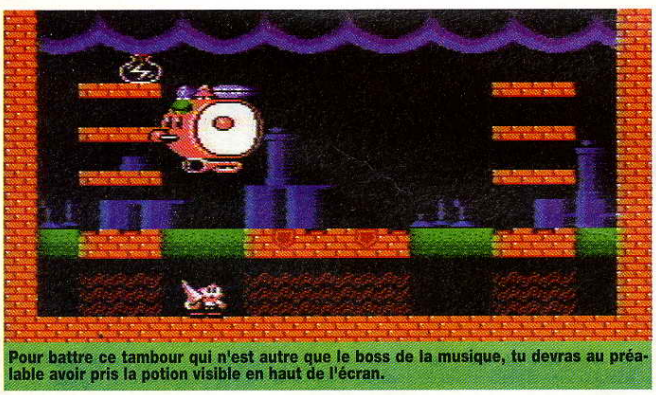
Après un dur labeur effectué à la vitesse de l'éclair, Bub a droit à un nombre impressionnant de bonus. Aubaine !



King Kong, le gorille gigantesque, est ressuscité et il est même devenu le boss des bois. Auras-tu assez de courage pour le vaincre ?



Le niveau des bois : tous les ennemis y compris l'arbre se sont ligués contre toi.



Pour battre ce tambour qui n'est autre que le boss de la musique, tu devras au préalable avoir pris la potion visible en haut de l'écran.

TITANIA INFORMATIQUE
8 Rue Sainte Anne – 30900 NIMES
TÉL : 66 62 37 40 – FAX : 66 62 37 28

LES ACCESSOIRES & CONSOLES NINTENDO

SUPER NINTENDO (US) AVEC UN JEU AU CHOIX :	1290F	SUPER SCOPE (US) :	459F
ADAPTATEUR "AD 29" / "FIRE" (60HZ) :	120F	GAME ADAPTATEUR :	110F
2EME MANETTE :	149F		

GAME BOY UNIQUEMENT SUR CATALOGUE

LES CARTOUCHES DE JEUX SUPER NINTENDO

TOP GEAR	399F	WINGS II	415F
MAGICAL QUEST	550F	GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	415F
POWER ATLHETE	550F	NCAA BASKETBALL	435F
SUPER SWIV	550F	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	435F
SUPER MARIO KART (US)	399F	ROBOCOP III	435F
DINO CITY	415F	TORTUES NINJA IV	445F
F1 ROC	415F	STREET FIGHTER (JP)	540F
LEMMINGS	415F	STARS WAR (JP)	TEL
PRINCE OF PERSIA (JP)	415F	OUT OF THIS WORLD	TEL

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !!!
ARRIVAGE PERMANENT DE NOUVEAUTES.
CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE
Nous sommes également revendeur micro !!!
Commande sur papier libre. Envoi en colissimo.
JEUX : 30FRS – CONSOLES : 70FRS – Autres, nous consulter.
Crédit sans frais sur 4 mois a partir de 1500 Frs d'achats.

Ocean
1 joueur
BAMZAÏ

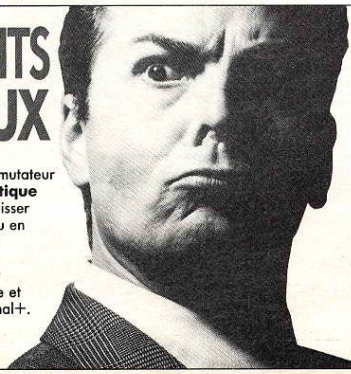
ARCADE/ACTION

GRAPHISME	89%
ANIMATION	91%
SON	85%
JOUABILITE	89%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	90%

● Une excellente conversion d'arcade.

CGV COM 2-A
FINI LES PARENTS GRINCHEUX
100% AUTOMATIQUE

Grâce à ce commutateur **100% automatique** qui permet de laisser la console de jeu en permanence sur le téléviseur sans débrancher le magnétoscope et le décodeur Canal+.



Jeu éteint = magnétoscope sur TV.
Jeu allumé = jeu sur TV.
• 100% automatique (pas de bouton poussoir).
• Vous n'abîmez plus la prise péritel de votre téléviseur.
• Commutation électronique (2 circuits intégrés).
• Compatible tous types TV et magnétoscope à prise péritel.

Exigez CGV
En vente : Darty et magasins spécialisés. Et 3615 Videoconseils.

MCDONALDLAND

Tu allais partir pour la Somalie donner toi-même ton riz pour être sûr qu'il arrive, tu hésitais à enchainer par un petit voyage en Chine pour aider à accélérer le processus démocratique. Patatras ! Tu tombes sur un Mac Ronald effondré, dépressif, au bord du "nervous break-down", une pierre autour du cou, et déjà en train d'enjamber la rambarde du pont de l'Alma. L'amour du prochain, la charité, tous les sermons de ton enfance remontent à la surface et, c'est dit, ce sac magique, tu lui retrouveras. Hosanna ! Gloire à toi ! Alléluia !

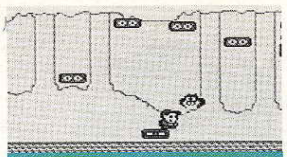
Tu aurais mieux fait d'aller en Chine parce que ce qui t'attend maintenant va te faire regretter le pire des supplices chinois.

En avant pour l'aventure !

Notre pauvre ami Mac Ronald a des sérieux problèmes, son sac magique a disparu et personne ne sait où ils se trouve. Toi, tu te promenais justement par là et le voyant pleurer de la sorte, tu lui proposa ton aide. Crois moi, tu aurais mieux fait de te taire mais bon, toutes ces sermons sur la charité, l'amour de son prochain... que te répètent sans cesse tes parents, ça fini par entrer !

Tu vas regretter ta b.a !

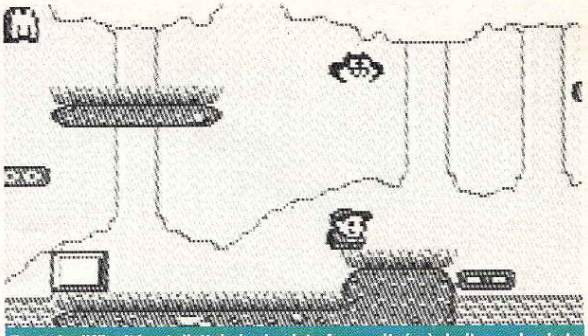
Te voilà maintenant embarqué dans une histoire incroyable. Tu dois explorer des tas de niveaux à la recherche de ce fameux sac. Sans compter que tu ne seras pas tranquille alors si tu voulais profiter du paysage, c'est raté. Des escargots, abeilles, araignées et toutes une multitude de bestioles de la sorte seront là pour t'empêcher de passer. Mais tu es jeune alors tu trouveras bine un moyen de survivre comme Mac Giver quoi !
Ta petite promenade est plus que longue, heureusement que tu trouveras des vies et des bonus. Pas facile d'aider Ronald dans sa mission sinon. Ah que ferait donc Ronald, si tu n'étais pas là, telle est la question.


Il faut vite déguerpir des plates formes, elles se détruisent rapidement.

Et c'est réussi ?

Hum... technique, tu as dis technique, c'est du très bon boulot. C'est même aussi bien que la version Nes. Les graphismes sont clairs et la jouabilité est au top comme toujours. La musique est super et en plus, elle change, contrairement à la version Nes. Je peux déjà te dire que ce jeu est archi long (des heures d'éclate garantie) mais quand on donne un coup de main à un ami, on ne regarde pas la longueur.
Encore mieux que la version Nes, tu vas t'éclater.

Régis Crochet


Toute la difficulté est d'atteindre la plate forme située à droite sur la photo tout en évitant cette chauve-souris.

Premier obstacle, cet escargot qui à la ferme intention de ne pas bouger.

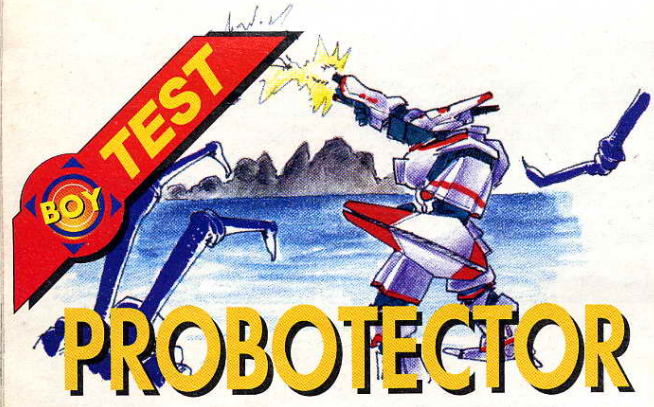
Pas la peine de s'exciter de la sorte pour ramasser des bonus, tu les auras sans problème. Cool, calme, à l'aise blaise...

Ocean
1 joueur
BANZZAÏ

ARCADE/ACTION

89%	GRAPHISME
87%	ANIMATION
88%	SON
88%	JOUABILITE
91%	DUREE DE VIE
90%	INTERET

● Mieux que la version Nes, c'est dire !



PROBOTECTOR

En sortant systématiquement leurs jeux sur les 3 standards, les éditeurs ont fait un sacré cadeau aux testeurs de jeux. On reprend le test précédent, on déplace une virgule, un point d'interrogation ; on change une faute d'orthographe de place pour faire plusse vrai et miam, miam, direction la caisse, pour toucher les fruits bien mérités d'un travail acharné. Un grand merci à Konami. Tu seras testeur, toi aussi, mon fils !

En 2633 (c'est-à-dire dans 26 générations d'humanoïdes), la technologie est tombée enfin amoureuse de la nature et filent le parfait amour enfantant plein de merveilles aussi fantastiques que propres, et cohabitent harmonieusement, à tel point que la paix est totale sur terre.

Il y a toujours un mais...

Mais un extraterrestre conspire dans l'ombre de l'univers pour exterminer la race humaine, qui, poussée par un instinct de survie qui lui a permis de résister aux dynnosaures et autres calamités depuis des millions d'années, contre-attaque et construit un robot de combat, super chic sur lui et terriblement efficace : le RD008.
Lui seul peut sauver le monde.

Et c'est... reparti !

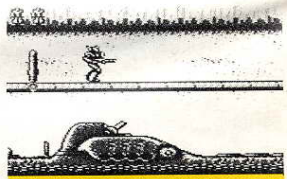
Tu auras 5 niveaux à nettoyer de toutes formes de vies bizarres. Pour ce faire, tu pourras compter sur ton super flingue et tu devras tirer plus vite que l'ombre de Lucky Luke. Quelques bonus (3 en tout) te permettront d'accroître ta puissance de tir. Le monde compte sur toi (de toute façon, il n'a pas le choix). Les graphismes sont élégants. "l'anim" est sympa et les musiques le sont aussi.

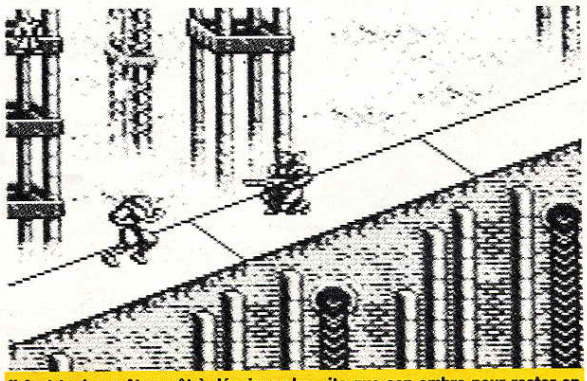
Le seul moyen de détruire cet ennemi sans y laisser sa peau, c'est de se coucher à terre. Comme dans la version Super Nintendo.

Une excellente conversion !

Tout ça est vraiment super, mon cher. Le jeu est tout de même un peu court (5 niveaux). Hyper sympa quand même ! J'avais écrit de très jolies choses sur ce jeu, le mois dernier, pour la Super Nintendo. Eh bien sache qu'elles sont encore d'actualité pour cette cartouche Game Boy. Procure toi les anciens numéros de Banzzaï, car, en fait, j'ai écrit des choses très fines dans tous les numéros. Non, ne dis rien... Je sais !

Régis Crochet


Il faut se placer à droite de ce demi-boss et tirer sans cesse.


Il faut toujours être prêt à dégainer plus vite que son ombre pour rester en vie. Un vrai Lucky Luke du futur, quoi !

Konami
1 joueur
BANZZAÏ

ARCADE/ACTION

86%	GRAPHISME
85%	ANIMATION
87%	SON
90%	JOUABILITE
82%	DUREE DE VIE
88%	INTERET

● Ne faillit pas à la réputation de Konami !

LUDI GAMES

SOUS LE SOLEIL DU PACIFIQUE

Une fois encore embarquée dans des Aventures Incroyables, la Princesse Leilani a été enlevée. "Ah les gonzesses !"
Sans arme ni nourriture vous partez à la recherche de la belle à travers des forêts tropicales, des montagnes, des cavernes, en affrontant des serpents, des vampires...
Bref, un jeu digne de la saga des Adventure Island : scénario riche, jeu beau, intérêt garanti.

Tout va pour le mieux dans le Pacifique.

36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

Distribué par
Guillemot International- BP2 - 56200 La Gacilly

Nintendo®

Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System TM, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

BATTLETOADS

Je prends un glass, cool dans un rade à la mode lorsque j'entends, bien malgré moi, une conversation téléphonique.
– "Allô, oui, ici c'est bien la police. Quoi un enlèvement, où ça ? Qui ? Par qui ?"
– "Ce sont mes 2 amis, Rash et Pimple ! on délirait, décontractés. Ils ont été enlevés par la Reine Noire. Il faut absolument faire quelque chose !"
- "Désolé, monsieur Zizt, on a encore plein de PV à mettre, la partie de belote à terminer, le pot de départ en vacances d'un collègue, cette affaire n'est pas de notre ressort."
Rien de bien neuveau à la brigade, en somme !

J'attrape le mec à la sortie de la cabine,,en lui demandant si je peux l'aider.
–"Il n'y a pas 36 solutions, la police ne peut rien faire, j'y vais moi-même !" Et je vois le dénommé Zizt sauter dans le Toadster et partir à la recherche de ses amis. J'apprendrais plus tard la fin de l'histoire aux news de la télé.
Il les a trouvés, mais les hommes de la Reine Noire également. Des zigotos 3 fois plus baraqués que lui, mais il ne s'est pas dégonflé. Il leur a même mis une de ces pâtées que même leur mère, comme il le déclare au micro, ne pourra plus les reconnaître. Sacré Zizt !

Le combat fut pénible !

Malheureusement pour Zizt, il n'y a pas eu que les hommes en question. Lui aussi en a bavé avec des boss effroyables. D'ailleurs, il a une sale

D'énormes sprites sans un ralentissement : dément !

mine, à l'écran.
– "Rien que d'en parler, ça me donne la chair de poule !" déclare-t-il au reporter. "J'ai eu droit à des pièges de toutes dimensions.

Modeste, le Zizt !

Une chance pour moi, j'ai pensé à emporter mon Jet Ski, mon Jet Pack et mon Turbo Wing. Il m'a fallu tout ça pour réussir ma mission. Mais j'ai pas eu de trop de ma force, de mon intelligence, et aussi de ma rapidité. Je remercie tous les crapauds de la Terre qui m'ont soutenu, surtout ceux de la tribune H, les crapauligans".
Hum que c'est bon, je me délecte de ce jeu. Battletoads est une pure merveille de programmation.

Le nec plus ultra sur Game Boy !

Tout y est pour faire baver les plus exigeants d'entre nous (moi compris !). C'est tellement beau qu'il n'y a rien à ajouter, c'est parfait sur tous les points. J'ai encore cette fantastique musique dans le tête, super, mieux que Jackson ou Prince. Ce jeu arrivait sur Nes dans le précédent numéro, le voici sur Game Boy. Arrêtez de faire des jeux comme ça, c'est la ruine ! Mais que fait donc la police ?

Régis Crochet

Le niveau 2 est un shoot'em up du tonerre. Il te faudra d'ailleurs une concentration d'enfer pour passer des pièges infernaux.

Les crapauds mutants ne se laissent pas faire : preuve en est cet uppercut qui est en train de dégommer deux gros lards !

Rare
1 joueur
BANZAÏ

ARCADE/ACTION

91%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
88%	SON
85%	JOUABILITE
88%	DUREE DE VIE
91%	INTERET

● Aussi bon sur Game Boy que sur Nes.

PRINCE OF PERSIA

La couverture de la jaquette donne immédiatement le ton. Le grand méchant vizir avec la barbichette en pointe (un peu genre le prof' de latin) reluque méchamment et non sans concupiscence le décolleté affriolant de la jolie princesse (tout à fait genre la prof' de dessin). Résultat des courses, toi, qui en pince un max pour les beaux-arts, ne vas manquer de faire les pires croche pattes à l'infâme héritier de Cicéron. Une aventure qui va se terminer par un paquet d'heures de colles, je te préviens gentiment !

Alors que le sultan de Perse est parti faire une petite virée en Alabama, le terrible vizir, Jaffar le Maléfique, a décidé de s'adjuger le trône du sultan, en faisant régner la tyrannie, et, dans la foulée, les miches de sa fille déesse parmi les déesses.

Calife à la place du calife !

L'abominable vizir, a la longue barbichette (au fait, tu connais les vraies paroles de la chanson bien connue en France depuis 1492 : "je te tiens, tu me tiens, par la barbichette, le premier qui criera ira aux oubliettes..." Evidemment le caractère barbare de la chanson à complètement disparu depuis dans nos contrées pour devenir une contine enfantine gentillette).

Retour au sujet !

L'abominable vizir, donc, a des vues sur la princesse et l'a demandée en mariage. Mais le vizir n'est pas patient. Il n'a accordé qu'une petite heure à la princesse pour la réponse. A la limite, une heure, c'est même trop puisqu'une réponse négative la conduit direct à la mort. On imaginerait plus ça de nos jours, quoique, dans certains pays...

Notre valeureux prince est ici au prise avec un garde à la lame sensible. Manque de bol, le prince a oublié de prendre l'épée.

Attention, j'arrive !

Toi, le valeureux captif (le fiancé de la prof de dessin !) t'es évadé des cachots du palais. Tu n'as que ton pinceau et ton couteau à la main pour délivrer la fille du sultan, éliminer les gardes (plus sadique qu'eux, y'a que le conseil de classes !), pour finalement affronter Jaffar et sa terrible sorcellerie noire.

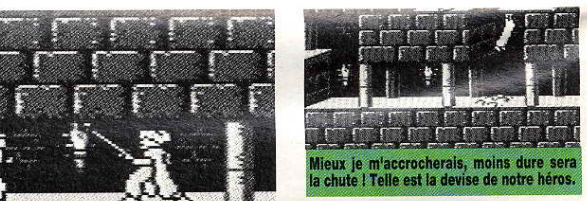
T'es tout blanc...

Quoi, qu'est ce qui passe, t'as les foies, tu ne te sens pas bien... ? Tu as besoin de fortifiants ?
Aubaine, dans ta quête tu pourras récupérer des potions. Un seul problème, celles-ci sont à double tranchant, un peu comme ma copine (là, faut suivre !) : certaines te redonnent de l'énergie et d'autres t'en retirent (à toi de faire le bon choix !).

Conclusion du chef !

Prince Of Persia est divisé en 12 niveaux de difficulté croissante. Le scénario, bien que classique, regorge d'intrigues et de rebondissements spectaculaires. L'animation du personnage est extrêmement fluide et l'action est à perdre haleine. Prince Of Persia fait partie des rares jeux à avoir été converti sur pratiquement toutes les machines avec le même bonheur, une référence !Un jeu super excitant, qui te rappellera longtemps les moments délicieux passés sur tes papiers Canson.

Michaël Valensi


Mieux je m'accrocherais, moins dure sera la chute ! Telle est la devise de notre héros.

L'épée que le prince tient dans sa main lui sera utile durant toute sa quête.

C'est formidable ! Le prince vient de battre le record de saut en longueur.

Mindscape
1 joueur
BANZAÏ

ARCADE/ACTION

89%	GRAPHISME
91%	ANIMATION
81%	SON
89%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE
89%	INTERET

● Excellent jeu de tableaux.

TEST BOY

SUPER MARIO LAND 2

Au rythme où apparaissent les jeux Mario, l'arbre généalogique va bientôt être surchargé. Les sorties sont stratégiquement programmées et Super Mario Land 2 nous arrive plus tôt que prévu, sans aucun doute pour attaquer de front celui qui pourrait lui faire du mal avec ses petits piquants partout. Nous ne nous en plaindrons pas, car cette version est dans la lignée des précédentes, excellente en tous points.

On va finir par ne plus pouvoir les compter. 3 Mario sur Nes, 1 sur Super Nintendo, et voilà le 2ème qui arrive sur Game Boy.

La recette ne change pas !

Le personnage fétiche de Nintendo arrive dans un jeu de plates formes qui reprend trait pour trait l'ambiance des précédents : avec le succès qu'on sait !
Narrons l'histoire. Tout allait pour le mieux à Mario Land quand un terrible tyran s'empare de ce monde paisible pour en faire son terrain de jeu personnel. Ce gros méchant, qui voudrait bien s'accaparer la renommée du héros entretient la confusion, puisqu'il porte le nom de Wario. Il possède une armée de monstres divers tout dévoués à ses noirs desseins.

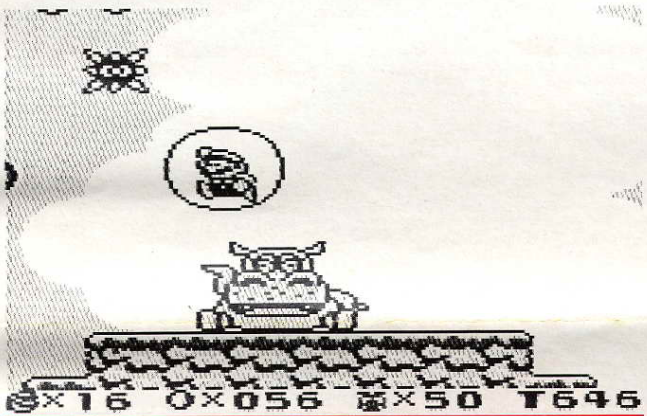
Plus de niveaux, plus de fun !

Tout comme dans Mario World (Super Nintendo), Mario devra d'abord choisir sa section sur une grande map : Turtle Zone, Pumpkin Zone (le monde des horreurs), Tree Zone, Mario Zone... Chacune de ces zones comporte plusieurs niveaux sans compter les passages secrets, et à la fin de chacune de ces zones se tient le terrible boss. Bats tous les boss et tu auras accès au château sinistre de Wario !

Mario, multi-personnage !

Question maniabilité, l'esprit Nintendo est toujours là : en prenant divers objets cachés dans des carrés, Mario pourra tirer où même s'envoler avec des oreilles de lapin ! Mario pourra aussi sauter dans tous les coins et dans certains niveaux il pourra même nager.
Continuons en choeur : les niveaux proposent de telles idées et sont tellement variés que Mario se retrouvera en habit de cosmonaute en train de faire le guignol sur la lune ! C'est clair et net (et non pas clarinette !) Mario 2 est ce qui se fait de mieux pour l'instant sur Game Boy : musiques entraînantes, animation parfaite et, la cerise sur le gâteau, possibilité de sauvegarder une partie en cours.
Mario est un jeu qui possède tellement d'attraits que mon test ne suffirait pas pour tout dire. Donc... cours l'acheter !!!

Lionel Vilner



Merveilleux graphismes, superbe animation, jouabilité inégalable et heures de jeux garanties. Que dire de plus : Mario 2 est vraiment un top !

Ce big Mario représente la Mario Zone. Un des nombreux niveaux du jeu.

"L'esprit nintendo" est bien présent. J'adore Mario land 2 !

Un des thèmes musicaux de Mario Land 1 est repris dans ce niveau.

Le niveau le plus difficile : le chateau de Wario !

Nintendo 1 joueur — BANZAÏ

ARCADE/ACTION

GRAPHISME	90%
ANIMATION	91%
SON	87%
JOUABILITE	95%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	94%

● Rien d'autre à dire : le top des tops sur Game Boy !

ACHETEZ
VOS JEUX VIDEO
D'OCCASION
de 30% à 70%
MOINS CHERS QUE LES JEUX
+ 3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN
DONT + DE 1000 NOUVEAUTES

NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)
GAMEBOY avec TETRIS* 495 F
NES (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)
Exemple de prix :

RUSH'S ATTACK	115 F	TORTUE NINJA	199 F
IKARI WARRIORS	125 F	DRAGONBALL	229 F
KUNG FU	189 F	FAXANADU	265 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 350 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES	99 F
SUPERSCOPE + 6 JEUX	590 F
- ADDAMS FAMILY	- R TYPE
- CASTELVANIA 4	- SUPER TENNIS
- CONTRA 3	- ZELDA 3
- RIVAL TURF	- LEMMINGS
- SUPERMARIO KART	- ROBOCOP 3 ...

CONSOLE SUPER NINTENDO Française 990 F garantie 1 an

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)
GAME-GEAR avec COLUMNS* 695 F
MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC* 695 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise) 79 F
Exemple de prix :

ALTERED BEAST	99 F	SPIDERMAN	199 F
SONIC	149 F	GOLDEN AXE	199 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	MOONWALKER	199 F
SUPER THUNDER BLADE	179 F	GHOSTBUSTER	199 F
ALEX KIDD	179 F	TOE JAM AND EARL	199 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)
Exemple de prix :

SUPER TENNIS	89 F	OUT RUN	169 F
WORLD GRAND PRIX	89 F	SHINOBI	179 F
GHOST HOUSE	96 F	GOLDEN AXE	199 F

CONSOLE NEO-GEO (neuve) 1990 F
avec MAGICIAN LORD 2490 F

Avec notre **CARTE DE FIDELITE,** vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

SCORE GAMES rachète vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux sur :
• GAME-GEAR • MEGADRIVE • MEGA CD • GAME-BOY • SUPER-NINTENDO • NEO-GEO
et échange vos consoles et jeux sur :
• N.E.S • MASTER-SYSTEM • LYNX • NEC
(voir modalités au magasin)
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

RESERVEZ OU VENDEZ VOS CONSOLES OU VOS JEUX EN APPELANT
LE (1) 43.290.290
Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert
Ouvert exceptionnellement
les Dimanches 6 -13 - 20 et 27 Décembre 1992
les Vendredis 25 Décembre et 1er Janvier 1993
de 14 H A 18 H

SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION
17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290 +

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 A 3 JEUX: 30 F.)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° : .....
Date expiration : . . / . . Signature : .....

RC : Paris B 385 215 603

* CONSOLE D'OCCASION

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

BANZ 12/92 Offre dans la limite des stocks disponibles.

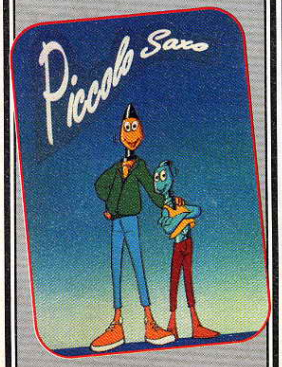
NEWS

LE SHOW OCEAN

La firme anglaise attaque cette fin d'année tambours battant avec des sorties nombreuses sur Nes, Game Boy et Super Nintendo (voir tests dans ce numéro de Banzzaï et les précédents) et surtout une campagne télé. Leurs efforts se portent sur Prince Valiant et McDonaldLand, deux cartouches disponibles sur Nes et Game Boy. Pour ces spots TV, Ocean a investi de gros moyens avec notamment des créations originales sur les deux titres. Pour preuve les deux photos ci-dessus tirées de la publicité.

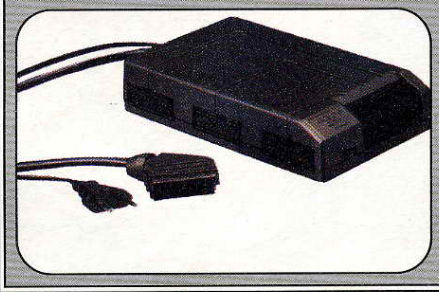
PICOLO SAXO

Trente cinq après l'enregistrement de ce conte musical pour enfants, la firme Philips ré-édite ce grand classique sur compact disque. Les aventures rocambolesques d'une bande d'instruments dans le monde de toutes les musiques sont toujours aussi géniales. Peter Ustinov fait revivre à merveille cette saga d'un orchestre classique. A la fois initiatique et propice aux rêves, Picolo Saxo plaira à tous les petits... et les grands. Un super cadeau de noël !

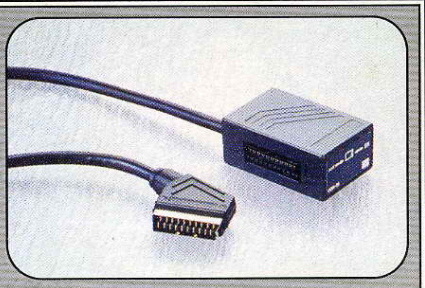


CGV AVEC NOUS !

Tu es un fan de Canal +, tu ne rates pas un match de football américain sur le satellite, tu possèdes deux consoles de jeu, un micro et tu songes sérieusement à acheter une troisième télé... Pas de panique, CGV à la solution !



Le multi-péri offre à tous passionnés de l'image et du son de connecter plusieurs appareils sur sa télévision (un magnétoscope et deux autres sources vidéo par exemple). De plus, la compatibilité Canal + est conservée, de même pour la stéréophonie. Le super multi-péri, d'aspect strictement similaire au multi-péri, comporte en plus une sortie pour chaine Hi-Fi.

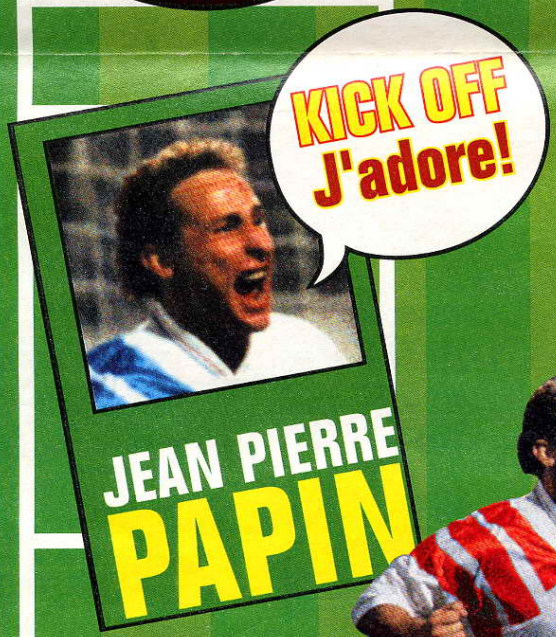


Le com-2A, beaucoup plus simple que le Multi-péri, permet à l'utilisateur de brancher en permanence une console (ou un micro), un magnétoscope et un décodeur Canal + sans avoir à joué en permanence avec la prise péritel de la télé. Le son stéréo est également conservé.

LUDI GAMES

UN RYTH

Le Meilleur



Nintendo®

Tous les joueurs ont des caractéristiques individuelles différentes qui tiennent compte de leurs qualités et de leur condition physique.

Un contrôle joystick instinctif pour effectuer des passes, pour dribbler, tirer, faire une tête, intercepter le ballon ou faire un tacle glissé.

Vous retrouverez tous les éléments d'un véritable match avec des corners, des remises en jeu contrôlées, des dégagements, des prolon-gations, des cartons rouges et jaunes, des coups francs, ces fameux effets qui vous permettent de déter-miner la trajectoire de la balle... et de nombreuses autres options.

Des matchs de coupes,de ligue, et du trophée européen avec une décision aux pénaltys.

Original Nintendo Seal of Quality

Nintendo®, GAME BOY™, SUPER NINTENDO ©the Nintendo product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Disponible sur Nintendo® et GAME BOY™, et SUPER NINTENDO®.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

IMAGINEER Co.,LTD

OFFRE -20 F ÉCONOMIQUE

FORMULE 1 : 1 AN
ABONNEMENT SIMPLE
11 NUMÉROS + LE PIN'S
115 F au lieu de ~~135~~ F.
(175 F pour l'étranger)

OFFRE -75 F ÉCONOMIQUE

FORMULE 2 : 1 AN
11 NUMÉROS
+ LA MONTRE-JEU :
OU TÉTRIS, OU ZELDA , OUSUPERMARIO 3
+ LE PIN'S BANZZAÏ
• 279 F au lieu de ~~354~~ F.
(339 F pour l'étranger)

OFFRE -85 F ÉCONOMIQUE

FORMULE 3 : 1 AN
11 NUMEROS
+ LA MONTRE -JEU SUPER MARIO WORLD ET SES ÉCOUTEURS
+ LE PIN'S BANZZAÏ
• 349 F au lieu de ~~434~~ F.
(409 F pour l'étranger)

ABONNEMENT EN OR A BANZZAÏ

ABONNEMENT + MONTRES-JEUX

Les cadeaux qui vont faire craquer les mamies, les papys, les tantines, les cousins et les petites amies.

Pour vous abonner à Banzzaï ou acheter des montres-JEUX Nintendo, et profiter des supers offres du guide, veuillez compléter le bon de commande ci-dessous.

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT VALABLE JUSQU'AU 31 JANVIER 1993

❑ Je ne regarde jamais l'heure. Je m'abonne à **la formule 1, simple : 115 F**

❑ Je suis le renard des Galapagos. Je m'abonne à **la formule 2 : 279 F, je choisis la montre-jeu**
❑ SuperMario 3 (M1) ❑ Tetris (M2) ❑ Zelda (M3)
(Cochez la montre choisie)

❑ Je suis la loutre blanche de l'archipel. Je m'abonne à **la formule 3 : 349 F Montre-jeu SuperMario world (M4)**

❑ Je suis le tonton gâteau du quartier **Je commande ... montres-jeux. .... X 219 Frs**
❑ SuperMario 3 ❑ Tetris ❑ Zelda.
(Cochez les montres choisies) + port

❑ Je suis le businessman de la région **Je commande ... montres-jeux. .... X 299 Frs (SuperMario world).** + port

❑ Je suis fou de Mario et je suis un peu fauché : **Je com. .... montres Mario ... x 59 francs** + port

Je joins le règlement de ma commande avec le(s) bon(s) ci-contre. Je dissocie les règlements en cas de commandes d'abonnement et montre(s) simple(s). J'ajoute 15 frs de frais deport pour les commandes de montres seules.

Fournies avec les piles, les montres-jeux Zelda, Tetris, SM 3 et SM World vous offrent des heures de jeu et l'heure, bien sûr !

Chèque ❑, Mandat-Lettre ou Virement Postal (CCP Paris 147899L020) pour l'étranger ❑
Montant de la commande : ... Frs

Retournez ce coupon dûment complété avec votre règlement à : Banzzaï - 19, rue Hégésippe Moreau - 75018 Paris

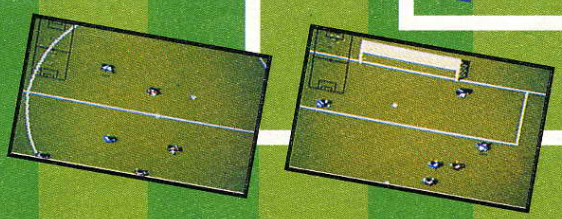
Adresse de réception de la commande

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....
Code postal : .....
Ville : .....
Date : .....
Signature :

CL6

ME D'ENFER du Football

Précis - réaliste très amusant



LETTRE DE JEAN-PIERRE PAPIN
Kick Off, j'adore !

En matière de football je suis très exigeant... Simuler un match de foot sur ordinateur est loin d'être facile, car il faut pouvoir restituer toutes les sensations qu'on éprouve sur un stade et tout ce qui fait l'ambiance des grands matches !
Je dois dire que Kick Off répond vraiment à toutes mes attentes : le contrôle des joueurs est facile mais aussi très complet, on peut dribbler, marquer de la tête, tackler, rien n'a été oublié ! et les règles du football sont parfaitement respectées.

Et comme on a le choix entre plusieurs terrains et plusieurs vitesses de vent, chaque partie est différente des autres et on ne se lasse pas de rejouer !

Kick Off ? J'adore

Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL, BP 2, 56200 LA GACILLY Tél : 99.08.90.88

36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS

J'ai découvert Banzzaï trop tard, il me manque les premiers numéros pour compléter ma collection. Mais heureusement, je peux maintenant me les procurer en réglant ma commande par :

❑ **Chèque, CCP**
❑ **Mandat-lettre**

❑ **1 numéro : 15 francs**
❑ **2 numéros : 27 francs**
❑ **3 numéros : 37 francs**
❑ **4 numéros : 45 francs**
❑ **5 numéros : 55 francs**

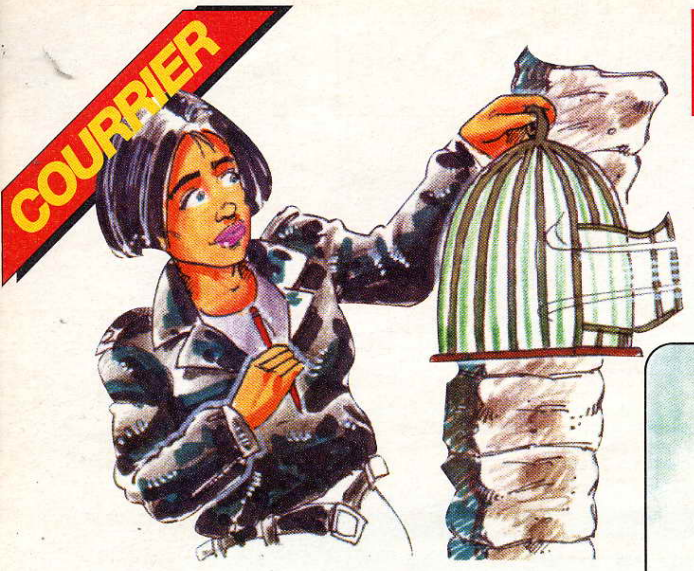
à retourner à :
La Boutique de Pressimage
210 rue du Faubourg St Martin
75010 Paris

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....

Signature obligatoire (des parents pour les mineurs) :

COURRIER

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)



✔ Le courrier de ce mois commence très fort, par une bidouille. Blaise me demande si il peut brancher une Super Nintendo sur le moniteur de son CPC 6128. Et pourquoi pas le sèche-cheveux sur le fer à repasser ? Mais Blaise, il faut qu'on lui plaise. Donc, la réponse est... OUI !! Il faut ouvrir le cable péritel de ta console et opérer les connexions exactes en fonction de ton moniteur et de sa prise. Si ton père est bricoleur, il peut même le faire lui-même. Je l'avais déjà fait pour un Amiga, donc, pas de problème, ça marchera. Ne bidouille pas tout seul, on risque de ne plus retrouver de toi que les chaussures. Donne la doc de ton moniteur au bricolo du quartier pour qu'il retrouve les signaux.

Blaise Seguin, 95 Jouy-La-Moutier.

✔ Léandre a très envie de frimer devant ses copains et nous demande de passer sa photo dans le journal. Comme c'est bientôt Noël et que je suis très très gentil, son voeu va être réalisé et toutes les minettes de Vendée n'auront plus d'yeux que pour lui. Avec un prénom pareil, en plus, c'est le tabac assuré. Sacré veinard, moi, c'est Raymond et le boss veut même pas me passer ma photo !

Roux Léandre, 85 Maillezais.

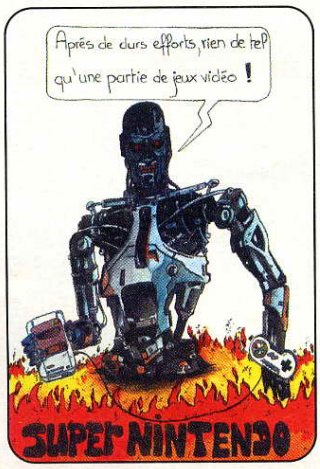
✔ Stanislas est un Fan de consoles, de dessins animés et de films, ses questions portent donc sur les adaptations de films et dessins animés sur consoles : *"Verra-t-on Les chevaliers du zodiaque sur Super Nintendo ?"* Ce n'est pas annoncé officiellement, mais cela ne devrait pas tarder à sortir au Japon. En France, sait-on jamais. On n'avait pa prévu Super Mario Kart pour tout de suite, pas vrai ?
"Aurons-nous Dragon Ball Z en français ou tout au moins en Anglais ?" insiste-t-il. Non, et pas plus en Ostrogoth ou en Bachibouzouk, et c'est tant mieux, vu le jeu. Plus ringard, ça existe même pas en cauchemar !
"Y-a-t-il une suite prévue pour les Tortues Ninja ?" ne se gêne-t-il pas d'interroger. Oui, bien sûr, il y a une suite qui est prévue. Tu ne crois pas que Konami va renoncer à quelques millions de dollars de plus ; un filon, ça s'exploite !
"J'ai vu qu'une version en jeu de l'arme fatale allait sortir, mais quelle histoire suivra-t-elle ? le 1, le 2 ou le 3 ?" finit-il de m'agacer. En effet, c'est Ocean qui va sortir ce jeu, et il s'inspire du scénario des 3 films, et reprend les scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. En tout cas, c'est ce que nous annonce Ocean... Wait and see.
Arrêtez-le. C'est un vrai moulin à questions. Pour avoir la vedette avec Stanislas, il faut assurer, moi, je vous le dis !

Stanislas Sellier, La madeleine.

✔ Encore un fou dingue de la question-mitraillette. Evan ne veut pas mourir idiot. *"je veux tout savoir"*. Argg, j'vais essayer de répondre à tes questions, mon grand inquisiteur !
"Mega Man est-il prévu sur 16 bits ?"
Un peu, mon neveu et prochainement.
"Populous II sera-t-il compatible avec la souris Nintendo ?"
Il se pourrait qu'il devrait l'être, comme on dit chez les normands (qui ont manqué l'école). Le premier jeu qui sera compatible avec la souris sera Might and Magic.
"La souris US fonctionnera-t-elle avec les jeux Européens ?" me maastrichte-t-il benoîtement. Oui, normalement, les souris seront compatibles entres elles, mais bon avec Nintendo on sais jamais.
"Comment les ingénieurs feront pour assurer la compabilité des CD-ROM US avec les CD européens ?" renchérit-il obstinément. Eh bien, ils n'auront pas à se poser de questions puisqu'il n'y aura pas de compatibilité entre eux ! Il y aura un lecteur CD-rom pour le Japon, un pour les USA et un pour les Européens. Merci Nintendo !
Evan est prive de tchatch pendant 48 heures, ça va reposer ses copains.

Evan Manifattori, 06 Nice.

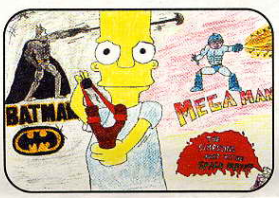
✔ Pour se détendre un peu en attendant de passer aux lettres de baston, voici une série de cholis dessins : deux dessins de Frédéric qui sont vraiment géniaux.



Frédéric Chabanel, 26 Chabeuil.

✔ Là, didi, didi, c'est l'inflation : c'est carrément 3 dessins que Khaled nous envoie.

Khaled Khemiri, 67 Bischwiller.

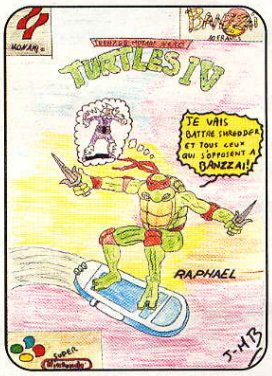


✔ Et un dessin de Mario... un !

Cyrille Druart, 75 Paris.

✔ Un beau dessin pour combattre les ennemis de Banzzaï.

Bronner Jean-Marc, 50 Lourdeval.



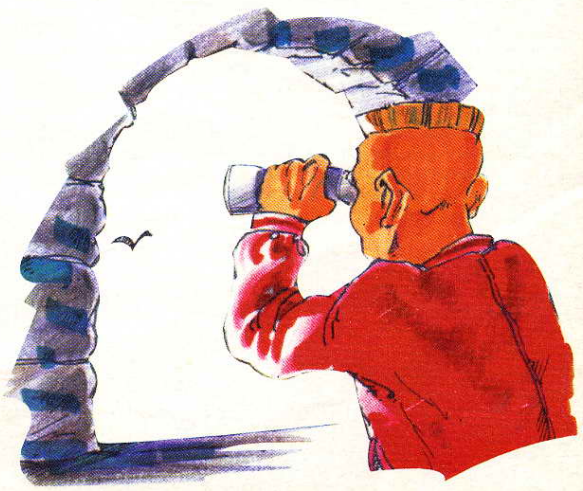
✔ Un dessin, Suisse, de monsieur X (il n'a pas mis son nom). C'est interdit, là-bas, depuis le référendum du 18 juin 1986.

✔ Après les nouveaux philosophes, la nouvelle cuisine, la nouvelle année, voici venu le temps des nouveaux bouffons qui m'ont fait pisser de rire au point qu'on pourrait les confondre avec les nouveaux comiques, si ils n'étaient pas si tristes. Je ne vous parlerai que de celui qui nous a fait cadeau d'un timbre, car sa lettre n'a pas été tamponnée (na nanerre !) et dont la missive m'a rempli de joie. Il s'appelle Arthur, comme par hasard et il a du manquer l'école pendant 6 ans tellement il fait de fautes *"Je me demande pourquoi vous imprimez vos pages sur d'aussi grandes feuilles, la seule solution c'est de rivaliser avec le Figaro pour être le journal servant le plus à emballer les poissons pourris"*. *"Pourquoi est ce que de nombreux lecteurs vous envoient leur photo ?"* Pour certain je me demande si ils ne feraient pas mieux en l'envoyant à SOS cafard trisomique." Le pire, c'est qu'il me demande de répondre avec intelligence. Là, ça va être dur, il faudrait que je réponde à quelqu'un d'autre. Pas de photo de la vedette ; il n'a pas non plus mis son adresse ; pour peu qu'il ait pris un pseudonyme, il a raté une bonne occasion d'être célèbre. Occasion qui ne se représentera pas, vu qu'on a peu de chance de l'avoir un jour comme député. Encore que, de ce côté-là, il n'y ait pas que des lumières !

Arthur Matgiane.

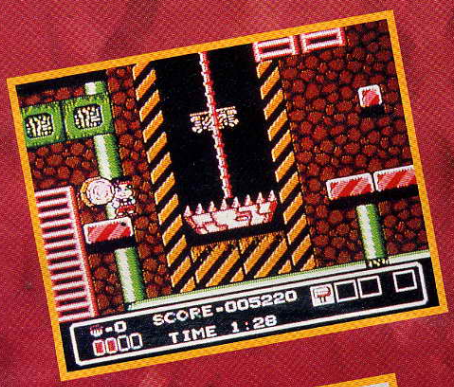
✔ Je profite de la petite place qui me reste pour vous rappeler que sur le 3615 KONSOL, * BZ il y a une rubrique destinée à vous défouler. A Banzaïman, Manu, Louis Nahum, Zebulon 92, Sprite man, Super Dada, Super Guigui, le Buldozer (qui nous a envoyé un dessin) ainsi qu'à tous les autres, si vous avez un minitel, n'hésitez pas à écrire tout ce que vous avez à dire sur tout ce qui vous a déplu, dans votre chienne de vie quotidienne en n'oubliant pas les Matthieu, Arthur and co, sur le 3615 Konsol.

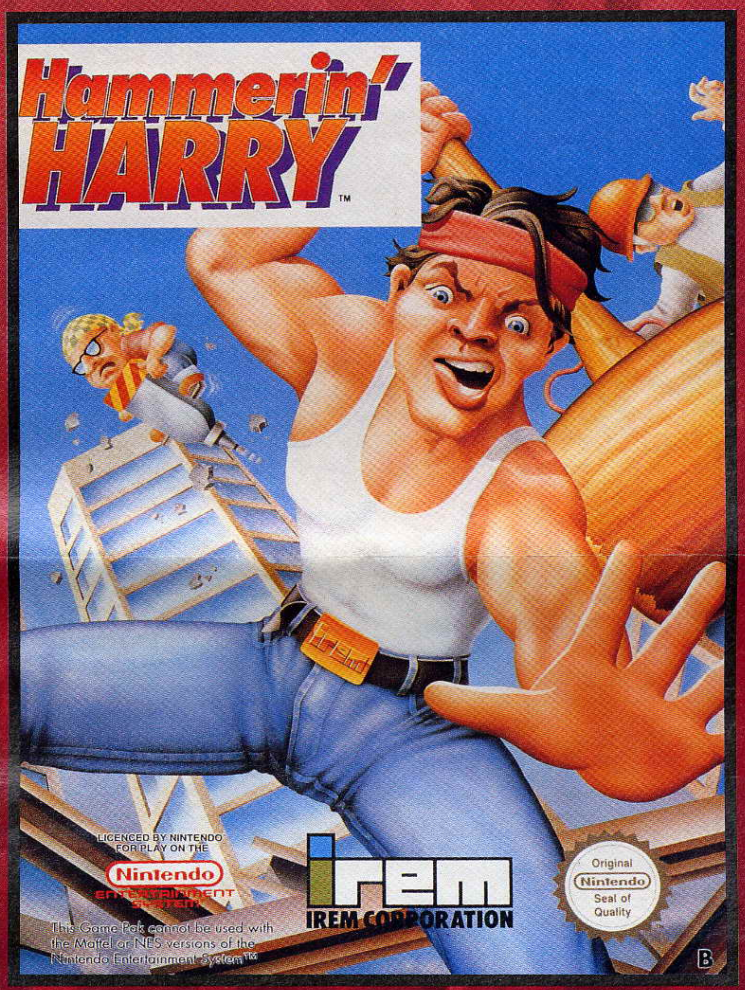
TU VEUX TE DEFOULER, DONNER TES IMPRESSIONS, REPONDRE A QUELQU'UN ?
UNE SEULE SOLUTION
3615 KONSOL



LUDI GAMES

SI J'AVAIS UN MARTEAU ...





Harry est le roi du marteau ! Un jour alors que les Rusty Nailers énervaient toute la ville, Harry décida de s'en mèler.
Les furieux coups de marteau donnés par Harry donnent un rythme diabolique à ce jeu impressionnant sur NES. Rapidité, fluidité du coup de marteau, longévité du jeu font de Hammerin' Harry un "MUST" sur Nintendo.

Si j'avais une console et Hammerin' Harry, je cognerais la nuit, le jour, ...

36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

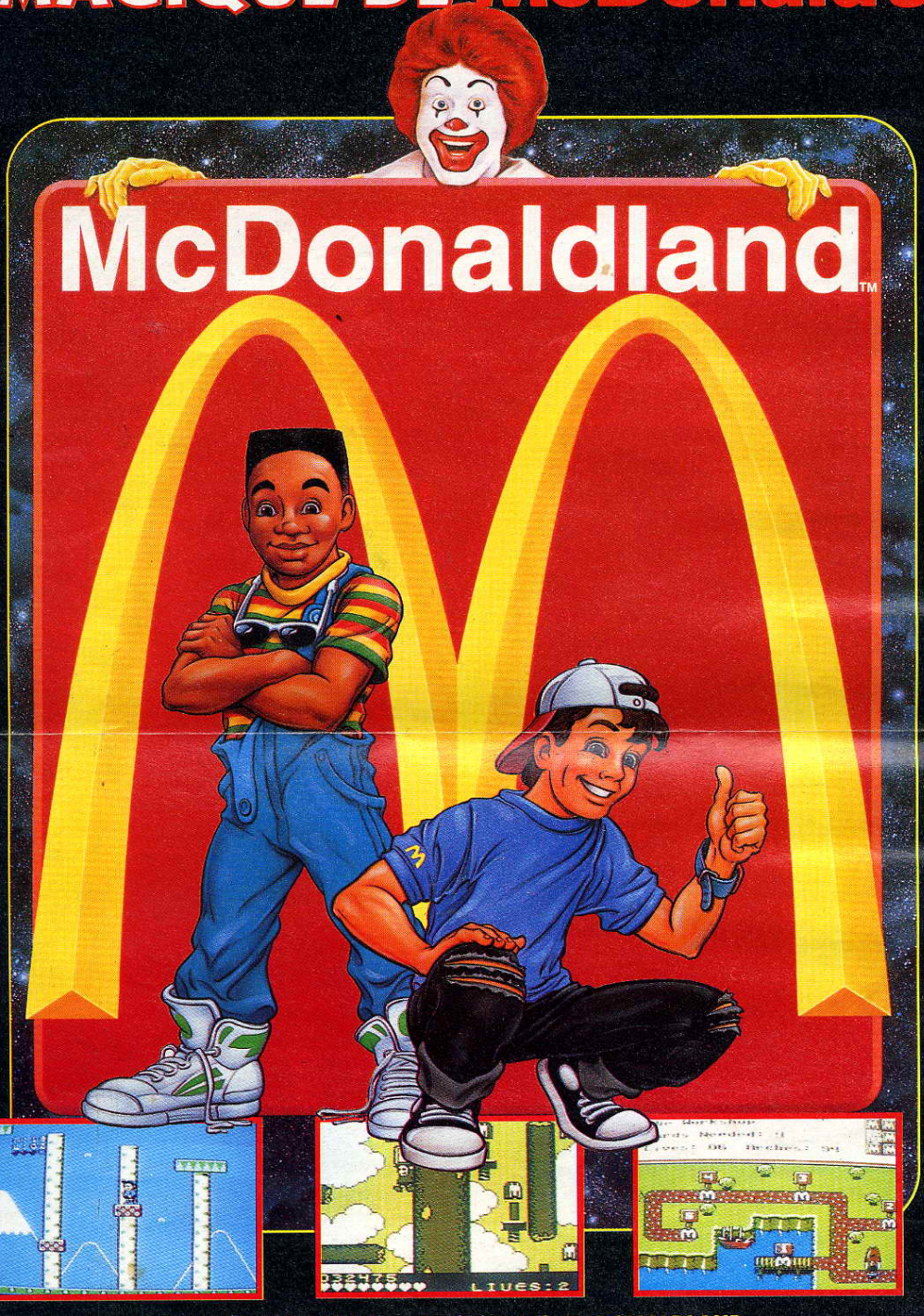
Nintendo®

Distribué par Guillemot International- BP2 - 56200 La Gacilly

Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System TM, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

PLONGEZ DANS LE MONDE MAGIQUE DE McDonald's®

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™



GAME BOY™

Original Nintendo Seal of Quality™

The following are trademarks of McDonalds Corporation: M.C. Kids, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry kids, CosMc, The Professor and McDonaldland. ©1991 McDonald's Corp. ©1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

DITRIBUTION ECUDIS
TEL: 72-02-59-00

Retrouvez Mick et Mack les kids les plus COOLS de McDONALDLAND.
RONALD vous offre la chance de votre vie de devenir un héros. Aidez-le à retrouver son sac magique que HAMBURGLAR a volé. Il faudra être rusé et vif comme l'éclair pour éviter les créatures comme GOFORIT et I.PSYCHO. Bondissez sur les plates formes et les trampolines pour attraper les arches en or. Découvrez les passages secrets et les mondes parallèles. Partez à la recherche de HAMBURGLAR à travers 30 niveaux différents. Chaque niveau contient un nombre incroyable de créatures et de pièges. McDONALDLAND vous réserve des surprises comme vous n'en avez jamais VU. Une option vous RENVERSE fait pivoter le monde de 360° et vos héros se retrouverons avec les pieds en haut et la tête en bas. L'UNION FAIT LA FORCE alors faites équipe avec votre copain.

A VOUS DE JOUER LES KIDS, RONALD COMPTE SUR VOUS!!

ocean®

TM ET ® SONT DES MARQUES DEPOSEE DE NINTENDO CO., LTD.

OCEAN SOFTWARE
25 BOULEVARD BERTHIER 75017 PARIS
TEL: (1) 40539286 FAX: 42279573